PC • PC CD-ROM • SONY • SEGA • NINTENDO • ATARI

68 stron

INDEX 324329 ISSN 1230-9044

Gry Komputerowe

12/96

Cena 28.000 / 2 zł 80 gr



Najlepszy Prezent Na Gwiazdkę

Red Alert

Przeżyj Fascynującą Przygodę

Tomb Raider

Gwiezdny Kupiec

Privateer 2

Zagraj Mecz Życia

FIFA 97

Wesołych Świąt

Oraz Inne Recenzje

Third Reich

Holmes 2

Hind

Najlepsze z Najlepszych

Broken Sword

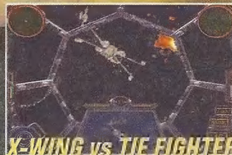
Tunnel B1

Praca w Toku - czyli na co Warto Czekać!


STARCRAFT


DISCWORLD 2


VIRTUA FIGHTER 3


X-WING vs TIE FIGHTER



„Moi starzy są w błędzie, myślą, że jak mam szlaban, to nigdzie nie latam...”



O rany silniki! Znosi mnie! Kurcze,
kończy się paliwo! AAA !!! Gdzie jest spadochron?!!
Zaraz rozbijemy się o drapacz chmur!
Uff... udało się...
Tak. Tak będziesz krzyczeć, grając
w **Microsoft® Flight Simulator 6.0** i w inne gry,
które przygotowała dla Ciebie firma Microsoft.
Przecież wiesz, że trzeba czasem odlecieć...



Microsoft® Hellbender - jesteś komandorem super myśliwca i masz za zadanie samotnie powstrzymać inwazję bezdusznych najeźdźców. Przyszłość Koalicji Niepodległych Planet spoczywa w Twoich rękach. By wygrać, musisz być bezlitosny!



Microsoft® Deadly Tide - obcy wylądowali... Wielki potop zaczyna ogarniać całą Ziemię... Czy uda Ci się dotrzeć do podwodnej bazy przybyszów i uratować swoją planetę?



Microsoft® Monster Truck Madness - siadasz za kółkiem najbardziej odjazdowej maszyny na świecie. Dajesz gazu. Wyścig się rozpoczyna. Teraz już nic Cię nie zatrzyma...



Joystick Microsoft® Side Winder™ 3D Pro - super joystick, dzięki któremu masz w garści wszystkich swoich wrogów (oczywiście - tych z gier). Istnieje również w wersji Standard.



Zapraszamy do odwiedzenia naszych stron WWW firmy Microsoft:
http://www.microsoft.com/poland/
oraz:
http://www.microsoft.com/games/

Microsoft®
WHERE DO YOU WANT TO GO TODAY?™

Promocje od 1 listopada 1996r.

 Dodatkowe informacje - Infoserwis Microsoft tel. (0-22) 628 69 24.

Microsoft SHOP SHOP

Białystok: ESCOM-Białystok, tel. (0-85) 52-01-34; **Bydgoszcz:** ESCOM-Bydgoszcz, tel. (0-52) 22-47-27; **Chorzów:** ESCOM-Chorzów, tel. (0-32) 41-10-18; **Częstochowa:** INWAR S.A., tel. (0-34) 25-32-25; **Gdańsk:** ESCOM-Gdańsk, tel. (0-58) 48-44-74; PRETOR, tel. (0-58) 47-17-70; **Katowice:** ESCOM-Katowice, tel. (0-32) 58-94-22; MICOMP, tel. (0-32) 51-30-86; **Kielce:** OPTIMUS-Itech, tel. (0-41) 477-57; **Koszalin:** ESCOM-Koszalin, tel. (0-94) 42-52-74; **Kraków:** ESCOM-Kraków, tel. (0-12) 67-07-10; MULTISOFT, tel. (0-12) 66-95-00; QMK, tel. (0-12) 22-38-86; **Legnica:** KSEROMATIC s.c., tel. (0-76) 54-05-05; **Lublin:** ESCOM-Lublin, tel. (0-81) 55-47-23; **Łódź:** ESCOM-Łódź, tel. (0-42) 32-02-26, SOL SERWIS, tel. (0-42) 37-06-56; **Olsztyn:** ESCOM-Olsztyn, tel. (0-89) 27-03-56; **Opole:** ESCOM-Opole, tel. (0-77) 54-55-86; **Oświęcim:** KOBAX-Systemy, tel. (0-33) 42-71-11; **Poznań:** ESCOM-Poznań, tel. (0-61) 51-77-92 do 94; ON-LINE Centrum, tel. (0-61) 52-36-65; **Radom:** Novatech, tel. (0-48) 60-22-67; **Rzeszów:** ESCOM-Rzeszów, tel. (0-17) 347-26; **Szczecin:** ESCOM-Szczecin, tel. (0-91) 34-65-03; OPTIMUS-ATS, tel. (0-91) 62-31-75; **Warszawa:** A.P.N. PROMISE, tel. (0-22) 620-12-81 w. 173; ESCOM-Warszawa, tel. (0-22) 620-50-17; FONTEX POLSKA, tel. (0-22) 620-34-70; Księgarnia Bankowa, tel. (0-22) 620-21-18; Księgarnia PLJ, tel. (0-22) 628-90-34.

Witamy po raz pierwszy, i na pewno nie ostatni, w naszym cover discu. Od dłuższego czasu nosiliśmy się z zamiarem wydania płytki CD, na której znalazłyby się znakomite dema najnowszych gier wchodzących aktualnie na rynek, bądź będących w końcowej fazie produkcji. Wreszcie udało nam się dopiąć celu i z wielką radością przedstawiamy nasz pierwszy cover disc Gier Komputerowych, który powstał przy współpracy z największymi polskimi dystrybutorami oprogramowania — firmami IPS/Licomp i Mirage. Jednocześnie chcielibyśmy zapewnić naszych Czytelników, że dołożymy wszelkich starań, aby kolejne tego typu produkcje były coraz lepsze. Oczekujemy także wszelkich sugestii i propozycji dotyczących naszego CD — uwag, które będą sumiennie rozpatrywane i brane głęboko do serca. A teraz spójrzmy już, co też ciekawego znalazło się na srebrnym krążku...

Do poprawnego uruchomienia wszystkich programów potrzebny jest w zasadzie komputer z procesorem 486 i 8 MB pamięci RAM. Są pewne wyjątki – np. „Smurfy", którym wystarczy 386 i 2 MB RAM, jednak są to odosobnione przypadki. Dwie pozycje wymagają posiadania systemu Windows 95 – „Deus PL" i „Rama". Wszystkie dema można uruchomić w DOS-ie, jednak cover disc opracowywany był raczej pod kątem Windows i dlatego radzimy posługiwać się menu z tego właśnie systemu.

Menu CD podzielone jest na dwie części – produkty największych naszych dystrybutorów firmy IPS/Licomp i Mirage. Wszystkie tytuły zostały wyselekcjonowane z grupy najciekawszych gier, jakie pojawią się lada dzień lub miały premierę niedawno. W sumie znalazło się tu 15 pozycji, liczba może niezbyt szokująca, za to gwarantująca zabawę przez długie godziny. Po prostu dema, które macie właśnie przed sobą, nie są maksymalnie „okrojone", ale w możliwie jak najbardziej rozbudowanej formie. Część z nich określana jest jako „exclusive" – czyli, krótko mówiąc, dostaliśmy je na wyłączność. Szerzej o tym przedsięwzięciu możecie się dowiedzieć ze wstępniaka Redaktora Naczelnego. Dobra, my tu gadu gadu, a płytka w napędzie się już niecierpliwi. A więc zaczynamy...

Tomb Raider

Ten tytuł od jakiegoś czasu elektryzuje wszystkich graczy. Znakomita produkcja firmy Eidos ma szansę stać się najlepszą grą tego roku. Znakomite połączenie przygody i zręcznościówki, podparte rewelacyjną grafiką oraz nietypowym sposobem przekazywania akcji sprawia, że możemy mówić o prawdziwej sensacji. Więcej na temat tej znakomitej gry możecie się dowiedzieć z recenzji, zamieszczonej w tym numerze Gier Komputerowych.



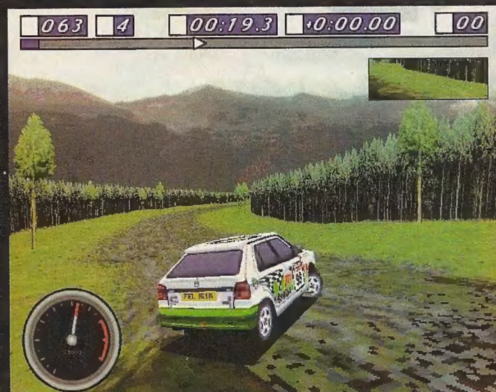
Screamer 2

Tych wyścigów nie trzeba specjalnie reklamować nikomu. Znakomita grywalność, wspaniała grafika, dynamizm, interesujące tory i świetne samochody — to wszystko sprawia, że „Screamer 2" będzie w czołówce najpopularniejszych gier tego i przyszłego roku. Jeżeli tylko zechcesz, możesz przejechać się jednym wozem po jednej trasie, do czego gorąco zachęcamy.



Q-Rally

Świetne wyścigi, w których mamy możliwość jazdy po wielu ciekawych trasach Wielkiej Brytanii. Na CD znajduje się demo w tak obszernej wersji, że sami nie mogliśmy w to uwierzyć. Dostępnych jest 7 tras i wszystkie samochody. Istnieje możliwość modyfikowania wszelkich ustawień pojazdu - zmian opon, przełożeń skrzyni biegów i wielu innych.



Battle Cruiser



Połączenie symulacji ze zręcznościówką, przypominające „Frontiera". Atakujemy wrogie bazy i statki oraz eskortujemy naszą flotę. Jest to bardzo rozbudowana pozycja, a jak właściwie się prezentuje, możecie dowiedzieć się uruchamiając jej demo.

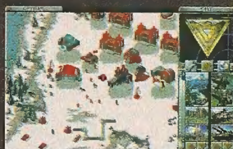
Deus

Druga spolszczona gra. Produkcja znanej z wydania serii „Ishar" firmy Silmarils. Tradycyjny RPG, gdzie wcielamy się w postać bohatera, który ma za zadanie przeżyć w nieznanym dla niego świecie. Demo umożliwia nam poznanie fragmentu tego świata, walkę z wrogami oraz używanie wielu dostępnych przedmiotów. Wersja dla Win 95.



Red Alert

To już klasyk i super przebój, kontynuator chlubnych tradycji „Command & Conquer". Niestety przedstawiamy tylko rolling demo, czyli takie, którego nie można „spróbować", a jedynie oglądać. A jest co, gdyż wspaniale wykonane intro wprowadza nas w atmosferę „zimnej wojny" jaka toczy się pomiędzy Aliantami a Rosjanami. Pełna wersja gry jest już aktualnie w sprzedaży, a obszerna jej recenzja w tym numerze Gier Komputerowych.



Total Mania

Znakomita gra, przypominająca nieco „Syndicate" i „Crusadera". Mamy poprowadzić oddział robotów przez szereg misji i wyeliminować wszystkich wrogów. Nasze demo umożliwia zabawę na jednym poziomie, ograniczonym nieco doborem broni i innego ekwipunku.



Worms Reinforcements

Pamiętacie śmieszne robale, które za pomocą potężnego arsenału zwalczają się nawzajem? Na pewno tak. Prezentujemy dziś demo z najnowszymi przygodami tych śmiesznych zwierzaków, które zawiera dwa pełne poziomy. „Reinforcements" charakteryzują się kilkoma nowymi terenami i rodzajami broni. Jest to wspaniała i pełna humoru gra, która wszystkim przypada go gustu.



Orion Burger

Zwariowana gra przygodowa, w której grupa kosmitów organizuje najazdy na różne planety w celu... zjedzenia wszystkiego co się na nich znajduje. Wcielając się w postać bohatera musimy dokonać heroicznego czynu - uratować zagrożone światy. Znakomita rysowana grafika i humor są tym, co od razu rzuca się w oczy.



Scorched Planet

Bardzo sympatyczna strzelaninka, w której zasiadamy za sterami futurystycznego pojazdu. Musimy przemierzać ogromne połacie terenów i unicestwiać wszystko, co znajdzie się na naszej drodze. Ciekawe etapy, urozmaicona grafika i spora grywalność — oto atuty programu. Nasze demko umożliwia zabawę na jednym, ale bardzo rozbudowanym poziomie.



Versailles 1685



Bardzo dobrze zapowiadająca się gra przygodowa, której akcja rozgrywa się w siedemnastowiecznej Francji, a ściślej w Wersalu. Kilkadziesiąt postaci, pięknie wykonane wnętrza oraz znakomita muzyka czekają na każdego miłośnika tego gatunku. My zapraszamy do uruchomienia dema tej gry i przyjrzenia się, co ciekawego nas czeka. Demo jest w wersji oryginalnej, natomiast na nasz rynek gra trafi już po pełnym spolszczeniu.

Metal Rage

Jest to pozycja przypominająca nieco „Assault Rigs" czyli przygody Czterech Pancernych i kota. A tak prawdę mówiąc, to jeździmy sobie czołgiem po futurystycznym świecie i strzelamy do wszystkiego co nam się nie spodoba. Jeden poziom dostępny na naszym CD niech będzie rozgrzewką przed czekającą Was batalią.



Rama

Przeznaczona dla Windows 95 „Rama" jest przygodówką, do której scenariusz napisał słynny Arthur C. Clarke. Gra jest typowym przedstawicielem swego gatunku, a dodatkowo wzbogacono ją o sporą liczbę filmików. Dzięki naszemu CD możecie się przekonać czy warto na nią czekać.



Power F1

„Siedzisz sobie wygodnie w bolidzie Formuły 1, czujesz jak napinają Ci się wszystkie mięśnie, zapala się światło ostrzegawcze, a zaraz po nim zielone. Ruszasz i na starcie zostawiasz wszystkich przeciwników za plecami. Oto jest sport dla prawdziwych mężczyzn." Znakomicie wykonana i niezwykle dynamiczna gra Eidos powinna się niebawem ukazać, a tymczasem masz okazję, aby ją wypróbować. Demo oferuje jeden samochód i jeden tor – wystarczy, by posmakować prawdziwych wyścigów.



Na wstępie, cała redakcja, składa najserdeczniejsze życzenia Szczęśliwego Nowego 1997 roku, wszystkim Czytelnikom i sympatykom Gier Komputerowych. Mamy nadzieję, że ten nadchodzący rok będzie dla naszego pisma okresem burzliwych zmian i niebywałego rozkwitu. Już ten numer przynosi wiele zmian z których najważniejszą jest równoległe wypuszczenie EDYCJI CD GK. Możliwe to było dzięki życzliwości i pomocy od najbardziej renomowanych firm software'owych w Polsce, a mianowicie IPS/Licomp i Mirage Software. Dlatego na płytce znalazły się wyłącznie dema gier pochodzące z bogatej oferty produktów wymienionych firm. Oczywiście nie wyczerpują one całości oferty, a stanowią zaledwie niewielką ich część. Jesteśmy pewni, że kolejne, równie ciekawe pozycje zasilą następne płytki naszej „Edycji CD". Na razie cieszmy się tym co mamy, bo jest naprawdę czym. Na krążku znalazło się bowiem wiele programów przygotowanych przez dystrybutorów specjalnie dla nas. Dzięki temu możecie jako pierwsi zapoznać się z polskimi wersjami niektórych gier, które niebawem trafią do dystrybucji. Oferta gier zagranicznych przedstawia się równie imponująco, a niektóre z nich, jak choćby Network Q RAC Rally (bardzo obszerne playable demo), to prawdziwa gratka dla miłośników rajdów samochodowych. Odnośnie zawartości pisma, to ten numer jest wyjątkowo naszpikowany reklamami. Ma to swoje plusy i minusy. Z jednej strony świadczy to o renomie pisma w branży, a zarazem wspomaga budżet wydawcy, którego nadwyżki można przeznaczyć na dalszy rozwój pisma. Z drugiej zaś strony, wielu z naszych Czytelników wyraża niezadowolenie z dużej ilości reklam. Ogłoszenia nie znikną, to pewne, za to dzięki nim nasze pismo będzie mogło już wkrótce zwiększyć swoją objętość i dokonać wielu zmian na lepsze. Zauważalne zmiany powinny być już widoczne w następnym numerze. Niektóre rubryki znikną, a inne zmienią swój charakter. Zapraszamy do lektury i czekamy na Wasze opinie i uwagi.



Spis Treści

Nowości

W Toku

Recenzje

Opisy

Działy

ISSN 1230-9044
INDEX 324329
NUMER 12/96 (30)
rok czwarty

wydawca
CGS Computer Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel. (0-22) 15-42-20 (w godz. 9-17)
e-mail: cgs@cgs.com.pl
http://www.cgs.com.pl/gk.html

redakcja
Marek Suchocki (red. nacz.)
Dariusz Kazik (z-ca red. nacz.)
Leszek Krowicki (LSK)
Tomasz Jarzębowski (Eldgar)

współpraca
Patrycja Wardzała, Michał Bakuliński, Marcin Jaśkaczek (Jasio), Piotr Stasiak (Piotres), Łukasz Kęska (Lukas)

dział reklamy
Dariusz Kazik

korekta
Michalina Nowakowska

łamanie
Computer Graphics Studio

druk
DWH „VEGA"
Warszawa
Konstruktorska 3a

kolportaż ogólnopolski
RUCH S.A. O.K.D.P.

prenumerata
Reklamacje i zapytania przyjmowane są: wtorek i czwartek w godz. 11-17 pod tel. (0-22) 15-42-20

Reklamy przyjmowane są w redakcji. Za treść ogłoszeń redakcja nie odpowiada. Redakcja zastrzega sobie prawo skracania i adiustacji materiałów. Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Ceny podane w artykułach są cenami orientacyjnymi. Wszystkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone.

CGS Computer Studio
jest wydawcą tytułów:
PC GAMER PO POLSKU
AMIGA COMPUTER STUDIO
GRY KOMPUTEROWE
CD-ROM MAGAZYN MULTIMEDIA

Prenumerata krajowa (II kwartał '97)
Należność (3 x 2.80 zł) należy wpłacać do oddziałów „Ruch" właściwych dla miejsca zamieszkania prenumeratora. Termin przyjmowania prenumeraty mija z dniem 20 lutego 1997 r.)

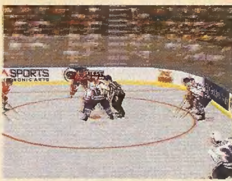


NHL 97

EA SPORTS ● PC CD, PSX

Podobnie jak inne sportowe pozycje EA niedługo światło dzienne ujrzy „NHL 97". Zanosi się, że będzie to najbardziej realistyczny hokej, jaki kiedykolwiek się pojawił. W stosunku do poprzednika większość opcji została całkowicie opracowana na nowo i teraz otrzymujemy grę jeszcze szybszą i bardziej dynamiczną. Wszystkie postacie zostały stworzone dzięki technice motion picture, która polega na „przełożeniu" ruchów prawdziwych postaci na animacje komputerowe. Swych ciał użyczyli m.in. Steve Yzerman z Detroit Red Wings, Eric Lindros z Philadelphia Flyers i Mark Messier z New York Rangers - czyli plejada największych gwiazd zawodowego hokeja. I rzeczywiście, wystarczy spojrzeć tylko na to, jak postacie poruszają się po lodzie, jakie wykonują zagrania i strzały. Akcje przekazywane są przez kilka niezależnych kamer. Mamy możliwość dowolnego kreowania naszych zawodników, wymiany pomiędzy klubami i gry w Meczu Gwiazd. Całość opatrzona jest jak zwykle masą statystyk i podsumowań.





dystrybucja .... *IPS/Licomp*
premiera .... *Styczeń*

Realms of the Haunting

GREMLIN ● PC CD

O tej grze wspominaliśmy już jakiś czas temu. Przypomnę więc, że jest to przygodówka, w której sterując poczynaniami Adama Randalla musimy rozwikłać pewną ciekawą tajemnicę. Akcja toczy się w świecie pełnym demonów i straszydeł, gdzie podstawą rozgrywki jest walka z nimi oraz rozwiązywanie zagadek. Widok z perspektywy pierwszej osoby sprawia, że rozgrywka jest bardziej niesamowita. Obracając się możemy bowiem zostać zaskoczeni przez kryjącego się postać, co tylko podnosi poziom adrenaliny we krwi. I tak przez ponad 100 świetnie wykonanych, posiadających znakomity klimat poziomów. Ogólnie napotkać możemy ponad 30 postaci, które na nasz widok zachowują się dość agresywnie. Nasza obrona przeciw nim możliwa jest dzięki dysponowaniu 15 różnymi rodzajami broni.

Akcja przeplatana jest wstawkami wideo o łącznej długości 2 godzin. Wzmaga to jeszcze bardziej atmosferę grozy, a gdy jeszcze dodamy do tego ścieżkę dźwiękową, to możemy być pewni, że gra zaspokoi gusta nawet najwybredniejszych miłośników horrorów.



dystrybucja .... *IPS/Licomp*
premiera .... *Styczeń*

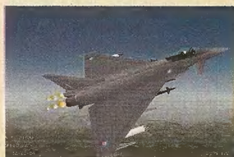




Nowe EF

OCEAN ● PC CD

Po niewątpliwym sukcesie programu „EF 2000" jego twórcy, firma Ocean zdecydowała się na kontynuowanie tego tematu i już niebawem ukażą się dwie bardzo ciekawe gry będące ulepszonymi i poszerzonymi wersjami znakomitego symulatora. Jedna z nich nosi tytuł „EF 2000 Tatcom" i jest zbiorem najciekawszych pomysłów, jakie nie zostały uwzględnione w poprzedniej wersji. Przede wszystkim stworzono Tactical Mission Planer — rewelacyjny edytor misji i sprzętu lotniczego. Teraz już zabawa nie będzie miała końca, możemy tworzyć kolejne etapy i nowsze samoloty. Same misje zostały rozbudowane i nie polegają



tylko na ciągłym niszczeniu wroga. Teraz musimy organizować naloty i eskortować transporty. Oczywiście doszła cała gama nowych maszyn, z których możemy korzystać do woli. Grając z „żywym" przeciwnikiem (do ośmiu włącznie), możemy wyznaczyć rodzaj rozgrywki. Albo staje się naszym przeciwnikiem, albo łączy się z nami w eskadrę i wspólnie naciera. Ciekawostką w tej opcji jest możliwość przydzielenia konkretnych celów poszczególnym myśliwcom, tak więc możemy liczyć nie tylko na siebie, ale także na partnera. Obraz z akcji ukazuje nam kilka kamer śledzących, które trzeba przyznać zachowują się dość inteligentnie, uatrakcyjniając w ten sposób zabawę. Drugą pozycją, na która trzeba zwrócić uwagę, jest „Super EF 2000 Win 95". Został stworzony specjalnie na potrzeby systemu Windows 95 i naprawdę w pełni korzysta z jego zalet. Podstawowe jego cechy są takie same jak u „Tatcoma", a ponadto istnieje system łatwej instalacji i konfiguracji systemu. Także dzięki Win95 prawie do perfekcji dopracowano sposób komunikacji sieciowej, który nie nastręcza już problemów.

dystrybucja .... *Mirage*
premiera .... *Styczeń*

Harpoon 97

Interactive Magic ● PC CD, Mac

Ostatnio jesteśmy świadkami powrotu wielu starszych gier, które dzięki nowoczesnej technice zostały opracowane na nowo i udoskonalone. Takim tytułem jest m.in. „Harpoon 97", oparty na znakomitej strategii, która cieszyła się w swoim czasie olbrzymią popularnością. Można rzec, że była to jedna z najbardziej realistycznych gier tego typu, jaka kiedykolwiek się ukazała. Nowy „Harpoon" oferuje nam 50 misji podzielonych na 250 scenariuszy, okraszonych świetną grafiką w SVGA.

Możemy toczyć działania zaczepne na Grenlandii i Islandii, wodach oceanów Atlantyckiego i Pacyfiku oraz na Morzu Śródziemnym. Celem gry jest przywrócenie porządku na tych terenach poprzez wyeliminowanie wrogich statków, łodzi podwodnych i baz.

Zmianie na lepsze uległ interface użytkownika, jest teraz bardziej przyjazny i prostszy w obsłudze.

Gra opracowana została z myślą o środowisku Windows.

dystrybucja .... *Marksoft*
premiera .... *Styczeń*





Archimedean Dynasty



Blue Byte ● PC CD

Pojawiła się nowa, bardzo ciekawa symulacja łodzi podwodnej. Gracz ma za zadanie przeprowadzić szereg misji – eskortować konwoje, patrolować tereny baz, atakować obce statki itp. W zasadzie gra łączy w sobie wiele elementów, takich jak zręcznościowe, przygodowe i ekonomiczne. Możemy handlować, kupować nowe łodzie i uzbrojenie (w sumie 30 rodzajów). Oprócz tego rozmawiamy z ponad setką postaci i musimy wykazać się zmysłem dyplomatycznym, aby jak najwięcej zyskać przy minimalnych stratach. Będzie to o tyle trudne, że mamy do czynienia z różnym elementem – politykami, fanatykami religijnymi, opozycjonistami i wieloma innymi. „Archimedean Dynasty" charakteryzuje się znakomitą grafiką oczywiście w SVGA. Widoki zapierają dech w piersi – podwodne miasta, refleksy świetlne, falowanie wody są doprawdy znakomite. Niestety, aby w pełni korzystać z uroków tej świetnie zapowiadającej się gry, będziemy potrzebowali dość potężnego komputera.

dystrybucja .... *CD-Projekt*
premiera .... *Już jest*

Soviet Strike

Electronic Arts ● PlayStation

Jest to następca znakomitych tytułów Electronic Arts - „Desert Strike", „Jungle Strike" i „Urban Strike". Tym razem bierzemy udział w zimnej wojnie pomiędzy Amerykanami a Rosjanami. Zasiadając w nowoczesnym helikopterze, będziemy się starć zniszczyć wszystko, co będzie w zasięgu wzroku i w miarę możliwości ocalić własną skórę. Czasem też przyjdzie nam ratować jakiś ludzi z opresji lub wykonać temu podobną misję. Całość została dopracowana w najdrobniejszych szczegółach, grafika prezentuje się okazale, a wybuchy i eksplozje są najwyższej marki. Widoczne są także fale na morzu, cienie rzucane przez nasz helikopter i inne pojazdy oraz strzały z karabinów. Podczas rozgrywki nie ma chwili wytchnienia i ciągle coś się dzieje. Mnóstwo wrogów sprawia, że mamy ręce, a raczej giwery pełne roboty. Po takim krótkim wprowadzeniu, trzeba stwierdzić, że zapowiada się naprawdę znakomita strzelaninka.





dystrybucja .... *IPS*
premiera .... *Styczeń*

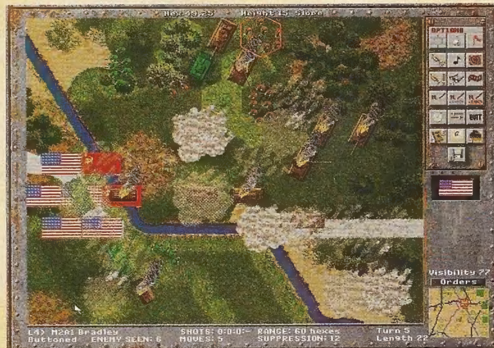
Steel Panthers II

Mindscape ● PC CD

Kontynuacja znakomitej gry „Steel Panthers" wreszcie się ukazała i z pewnością zasługuje na szczególną uwagę. Ta heksagonalna strategia pozwala nam na poprowadzenie plutonu lub batalionu czołgów do walki na różnych frontach Europy, Korei i Bliskiego Wschodu w latach 1950-1999. Możemy opowiedzieć się po stronie Paktu Warszawskiego lub NATO, co oczywiście ma znaczny wpływ na przebieg rozgrywki. Grafika SVGA znacznie podwyższa estetykę i realizm walki, która możemy prowadzić z komputerem lub z żywym przeciwnikiem, połączonym z nami przez modem. Gra wzbogacona została autentycznymi fotografiami czołgów i ich uzbrojenia z różnych okresów historycznych oraz filmami wideo wprowadzającymi nas w wir walki.

Nad rozgrywką czuwa generator losowy terenów, który dba, aby mapy nie powtarzały się zbyt często. Nawet gdyby tak było, mamy dostęp do edytora terenów oraz warunków pogodowych i dzięki niemu możemy kreować to, co nam się tylko podoba.

dystrybucja .... *Optimus-Bis*
premiera .... *Już jest*



Polanie CD

User ● PC CD



Na początku 1996 roku pojawiła się pierwsza polska gra strategiczna rozgrywana w czasie rzeczywistym – „Polanie". Została bardzo gorąco przyjęta przez graczy wszelkiej maści, odnosząc przy tym niewątpliwy sukces. Producent, firma USER, zachęcona takim obrotem spraw postanowiła przygotować ulepszoną wersję tego programu. Pomogły jej niewątpliwie li-



sty i telefony od maniaków komputerowej roz(g)rywki, które w stopniu nader wyczerpującym informowały, jakich należy dokonać poprawek. Dziś wiadomo już, że nowi „Polanie" pojawią się lada dzień, dlatego spieszymy z informacjami na ich temat. Tym, co przede wszystkim uległo zmianie, jest nośnik – z dyskietek na płytę CD. Opracowano 30 nowych scenariuszy, podnosząc przy tym inteligencję komputera. Rozgrywka podzielona jest na pięć kampanii, zatytułowanych: Przyjaciele, Porwanie, Wojna Magów, Wschodnia pożoga, Południe w ogniu. Do naszej dyspozycji mamy trzy nowe postacie – pastuszka, kusznika i maga. Charakteryzują się one oczywiście pewnymi, typowymi dla siebie cechami, jak zdolności wojownicze czy posługiwanie się magią. Starsze jednostki w czasie walki nabywają doświadczenia, które procentuje przy kolejnych potyczkach. Misje przeplatane są animacjami i statycznymi grafikami, które urozmaicają grę. Podobnie jest z muzyką, która zapisana została na płytce CD w postaci ścieżki audio. 40 minut zupełnie nowej melodii możemy teraz słuchać także w zwykłym odtwarzaczu kompaktowym.

Więcej na temat „Polan CD" będziecie mogli się dowiedzieć już w następnym numerze GK z obszernej recenzji, którą dla Was przygotujemy.

dystrybucja .... *User*
premiera .... *Już jest*

Settlers II *Extra Missions Disk*

Blue Byte ● PC CD



Po niedawnej premierze „Settlers II" przyszedł czas na „Extra Missions Disk" do tej gry. Upgrade oferuje nam edytor map, dzięki któremu możemy tworzyć nowe tereny i dziesięć plansz, w tym jedną w wystroju zimowym, bezpośrednio przygotowanych do rozgrywki. Możemy dokonać wyboru rasy, którą będziemy rozwijać i którą poprowadzimy do zwycięskich wojen, oraz... no tutaj pomysły autorów się skończyły i nic więcej nam nie przygotowali. A szkoda, gdyż „Settlers" to uznany tytuł i warto by było zaskoczyć graczy czymś nowym bądź poprawić błędy, które wystąpiły podczas programowania pełnej wersji gry, a nie tylko wykorzystywać poprzednie pomysły. Jedynym chyba pozytywnym akcentem „Extra Missions Disk" jest edytor plansz, jednak ciekawe, kto zapłaci grube pieniądze za program oferujący tak niewiele, a poza tym wymagający oryginalnych „Settlersów II". W sumie trzeba przyznać, że nie będzie to żadna rewelacja, a raczej spora pomyłka i plama na honorze twórców, którzy bardzo obniżyli loty. Niestety.



dystrybucja .... *CD-Projekt*
premiera .... *Już jest*

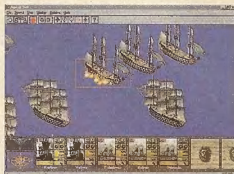
The Age of Sail

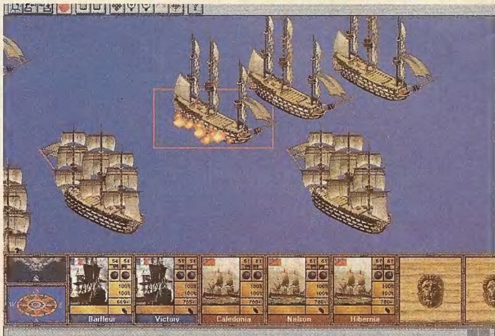
Empire ● PC CD

Jeżeli marzyło się komuś pływanie po bezkresnych morzach i oceanach, to teraz będzie miał ku temu okazję.

Akcja „Age of Sail" przenosi nas w XVIII i XIX wiek, kiedy to toczyła się zażarta walka o dominację nad wszelkimi akwenami wodnymi, a Brytyjczycy, Hiszpanie, Portugalczycy, Francuzi i Holendrzy posiadali najpotężniejsze floty transportowe i wojenne. Teraz Twoim zadaniem jest zaokrętowanie się na statku jednego z wyżej wymienionych państw i umiejętne pokierowanie własną karierą. Musimy przejść długą drogę od majtka, aż do admirała, a doświadczenie i sławę możemy zdobywać w ponad 100, specjalnie przygotowanych kampaniach historycznych. Do dyspozycji mamy 600 różnego typu statków, które należy unowocześniać i reperować i ciągle posyłać do boju w imię Króla, Królowej czy innego władcy. Oprócz standardowej kampanii, mamy dostęp do edytora scenariuszy, a także możliwość rozgrywki przez modem lub sieć. Miała być także opcja gry przez Internet, ale w ostatnim momencie zaniechano tego pomysłu. Gra wymaga Windows 95.

dystrybucja .... *Marksoft*
premiera .... *Grudzień*





Eraser

Ocean ● PC CD



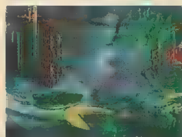


Firmie Ocean udało się podpisać umowę z Warner Bros na stworzenie gry na podstawie filmu „Eraser" (w Polsce - „Egzekutor") z Arnoldem Schwarzeneggerem w roli głównej. Jest to o tyle ciekawa pozycja, że jej akcja zaczyna się w momencie... gdy kończy się film. Mamy jedyną okazję, aby kontynuować wcześniej rozpoczętą przygodę! Gra jest w zasadzie połączeniem przygodówki, zręcznościówki i filmu interaktywnego. Uczestniczymy w niej, podróżując po sporych połaciach terenu, niszcząc wrogów i rozwiązując zagadki. Akcja przeplatana jest wstawkami wideo, które podnoszą atrakcyjność programu. W sumie na dwóch płytkach CD zawarto w bardzo skondensowanej formie ponad 40 godzin czystej gry.

dystrybucja .... *Mirage*
premiera .... *Już jest*



Net Zone



Gametek ■ PC CD

W roku 2016 Twój ojciec, dyrektor tajemniczej korporacji CYCORP, zniknął w nieznanych okolicznościach. Chodziły słuchy, że miało to związek ze ściśle tajnym projektem o tworzeniu inteligentnych form życia. Po ojcu została tylko informacja e-mailowa, która naprowadziła Cię na trop. Wiódł on do świata rzeczywistości wirtualnej...

Tak mniej więcej przedstawia się fabuła „Net Zone". Musisz odkryć zaskakujący i niebezpieczny świat i w nim szukać odpowiedzi na nurtujące Cię pytania. Na sześciu poziomach napotkasz wiele interesujących postaci i znajdziesz sporo ciekawych przedmiotów. Znakomicie wykonana grafika, wyświetlana w 32 tysiącach kolorów, w pełni trójwymiarowy obracany obszar akcji, muzyka i dialogi prosto z płytki CD oraz nieliniowy sposób prowadzenia rozgrywki są ogromnymi atutami i tworzą znakomitą atmosferę.

Logowanie do wirtualnego świata nie było trudne, lecz opuszczenie go powinno być wyzwaniem właśnie dla Ciebie. Czy sprostasz temu zadaniu?

dystrybucja .... *IPS/Licomp*
premiera .... *Styczeń*



Naval Battles

Mindscape ■ PC CD

Seria „Great Naval Battles" na pewno nie jest obca miłośnikom sztuki wojennej. Wspaniałe pozycje rozeszły się w potężnym nakładzie i przyniosły twórcom należyty rozgłos. Dosyć długo nic nie było słychać o kolejnych pozycjach, aż do dzisiaj. Z radością zawiadamiamy, iż pojawi się „The Complete Great Naval Battles: The Final Fury: 1924-1945". Będzie to kompilacja wszystkich czterech części „Great Naval" wzbogacona dodatkowym dyskiem zawierającym ekstra misje. Tak więc oprócz działań na Północnym Pacyfiku i na froncie europejskim, dostajemy potężną dawkę emocji obejmującą zadania na morzach świata, a mające na celu zniszczenie floty przeciwnika. Znając solidność Mindscape w tej dziedzinie, możemy być pewni, że kolejna porcja strategii będzie na najwyższym poziomie.

dystrybucja .... *Optimus-Bis*
premiera .... *Styczeń*



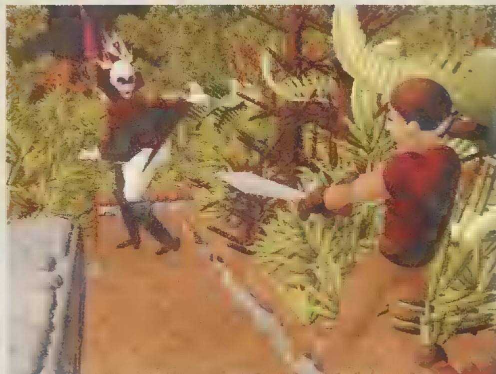
Ecstatica 2

[redacted] r. została wydana „Ecstatica”, [redacted] zaskakująco „mroczna” i brutalna, [redacted] miejsca [redacted] wielki sukces. Już niedługo możemy spodziewać się części drugiej.

W „Ecstatice 1” gracz wcielał się w postać młodego podróżnika, który przez przypadek trafiał do małej wioski, terroryzowanej przez potwory rodem ze snów opętanej dziewczynki i walcząc o swe życie, przy okazji uwalniał wioskę od gnębiącego ją demona. Część druga podejmuje historię głównego bohatera wkrótce po opuszczeniu przez niego wioski, gdy po przybyciu do swego rodzinnego zamku przekonuje się, że Zło bywa mściwe i nie puszcza płazem mieszania się w jego plany...



W „Ecstatica 2” zachowano charakterystyczne elipsoidalne kształty postaci, choć naturalnie znacznie je ulepszono – teraz na każdego „ludzika” składa się przynajmniej dwa razy tyle elipsoid co poprzednio. Także tła są bardziej szczegółowe, jako że grafika jest w całości opracowana w SVGA.



Obszar gry został znacznie powiększony i urozmaicony w stosunku do części pierwszej. Każda z lokacji jest teraz dużo większa, a akcja pokazywana jest z większej ilości kamer, choć miejsca, w których następuje przejście z widoku z jednej kamery do drugiej, są tak dobrane, by nie powodowało to zbędnego zamieszania, bardzo fatalnego w skutkach w przypadku walki. Teren rozgrywki jest bardzo różnorodny i składa się z lochów, komnat zamkowych, pobliskiej wioski i lasu, ogrodów i cmentarza – jednym słowem będzie co zwiedzać. Naturalnie, by owo zwiedzanie nie było zbyt proste, w gierce aż roi się od demonów, duchów, wróżek, wampirów i innych ogólnie niesympatycznych stworów, których liczba i umiejscowienie w większości przypadków jest wybierana losowo, co nie pozostaje bez wpływu na atmosferę gry: w „Ecstatica 2” nigdy nie wiadomo, co czai się za rogiem.





By dać głównemu bohaterowi jakiekolwiek szanse przeżycia w konfrontacji z nowymi potworami, zwiększony został arsenał broni dostępnych dla gracza, dodano też rozmaite nowe magiczne napoje i zaklęcia. W celu polepszenia kontroli nad postacią, rozszerzono znacznie jej repertuar ruchów, dodając kilka różnych typów ciosów i kopnięć.

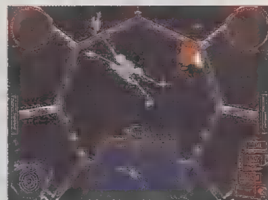
„Ecstatica 2” to gierka, na którą bez wątpienia warto czekać. ***Patrycja***

wydawca .... *Psygnosis*
platforma .... *PC CD*
premiera .... *Wiosna 97*

X-Wing vs. TIE-Fighter

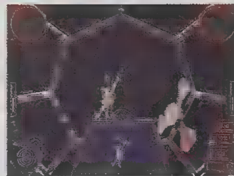
Mniej więcej trzy [redacted] pojawił się rewolucyjny jak [redacted] „X-Wing”, wspaniałe połączenie strzelanki i symulatora. Potem mieliśmy „TIE Fightera”, zaś niebawem otrzymamy te [redacted] pro[redacted] jednym.

Rzeczywiście, data premiery „X-Wing vs TIE Fighter” zbliża się nieubłaganie, trudno ją jednoznacznie określić, jednak początek przyszłego roku jest całkiem realny. Gra oferuje nam możliwość uczestnictwa w 20 misjach, nawiązujących w mniejszym lub większym stopniu do trylogii „Gwiezdne Wojny”. Możemy zasiąść za sterami imperialnego myśliwca X-Wing bądź rebelianckiego TIE Fightera, Z-95 Headhuntera i R-41 Starchasera. Walka i sposób prowadzenia maszyn zostały wyprowadzone na zupełnie nowe tory. Wszystko dopracowane w najmniejszych detalach sprawia bardzo korzystne wrażenie. Teksturowane tła i myśliwce, ogromna ilość efektów wizualnych, grafika SVGA i filmiki wideo są niepodważalnymi atutami gry. Sami autorzy starali się nadać wszystkiemu jak najbardziej rzeczywisty wygląd, aby różnica pomiędzy filmem, a grą była jak najmniejsza.



Misje są dość różnorodne – musimy atakować wrogie jednostki, przypuszczać ataki na ogromne krążowniki, wdawać się w pościgi pośród roju asteroid, eskortować własne transporty itp. Przed wykonaniem zadania odbywać się będzie odprawa, podczas której dowiemy się o celach wyprawy i taktyce, jakiej należy użyć. Oprócz standardowego trybu gry – kierowania i walki małą jednostką wojskową, będziemy mogli podjąć się dowodzenia całą flotą, lecz wtedy akcja będzie rozgrywać się na ekranach widoku taktycznego.

Jak zapowiadają twórcy, niezwykle rozbudowana będzie opcja multi-player, która pozwoli na wspólną zabawę 8 osobom. Od nas tylko zależy czy będziemy sojusznikami, czy nieprzyjaciółmi. W trybie sieciowym misje rozgrywane zostaną jako:

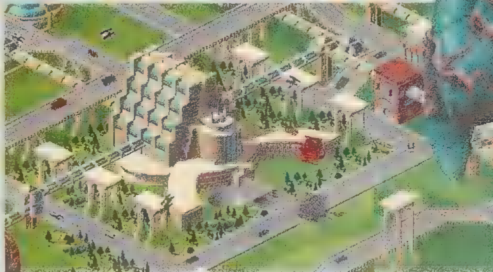


współpraca, trening lub bitwa. W sumie trzeba przyznać, że zapowiada się znakomita gra, która powinna przyciągnąć przed komputerów wszystkich miłośników nie tylko symulacji, lecz przede wszystkim sagi „Gwiezdnych Wojen”. Eldgar

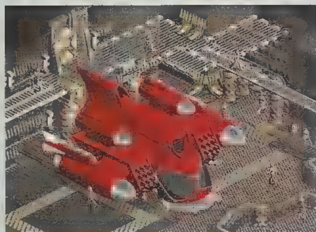
wydawca .... *Lucas Arts*
platforma .... *PC CD*
premiera .... *Styczeń*

X-COM: Apocalypse

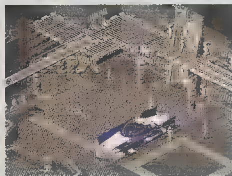
Na początku było „UFO: Enemy Unknown", turowa gra strategiczna, w której gracz, kierując tajną organizacją militarną, bronił Ziemi przed inwazją kosmitów. Potem przyszedł „X-COM: Terror From the Deep", w gruncie rzeczy nie różniący się niczym istotnym od swego poprzednika, tyle że akcja z powierzchni Ziemi przeniosła się w głębiny oceanów.



Aktualnie, Nick i Julian Gollopowie przygotowują trzecią część swej sagi o X-COM-ie. Akcja „Apokalipsy" rozgrywa się w roku 2084, w mieście MegaPrime, jednym z największych z samowystarczalnych ośrodków miejskich, jakie powstały po ostatniej inwazji. Na nieszczęście dla ludzi, Obcy nie zrezygnowali ze swych planów wyniszczenia rasy ludzkiej. Tym razem jednak, zamiast bezpośrednich ataków, stosują metodę daleko subtelniejszą.



Porywają co bardziej wpływowych mieszkańców i po przeprowadzeniu na nich „prania mózgu", jako swych agentów wprowadzają na powrót do miasta, zaś osoby będące pod ich wpływem robią wszystko, by doprowadzić do zagłady MegaPrime. Tak więc na początku X-COM, poprzez przesłuchiwania, śledzenie podejrzanych i badanie okoliczności rozmaitych wypadków zdarzających się w mieście, będzie musiał zdemaskować agentów Obcych i odkryć ich plany, co naturalnie prowadzić będzie do wielu drobnych potyczek, zarówno z kosmitami, jak i ich sługusami. Gdy już zamiary Obcych będą znane ponad wszelką wątpliwość, X-COM zostanie zmuszony rozegrać serię



bitew powietrznych ponad miastem, a ostatecznie, po ataku głównych sił inwazyjnych wroga, walka początkowo tocząca się na ulicach i w budynkach MegaPrime, przeniesie się na planetę Obcych. Sposób kierowania agentami X-COM-u podczas walki będzie dość podobny do tego, jaki był używany w poprzednich grach, z tym że będzie istniała możliwość wyboru między rozgrywką toczoną w systemie turowym a dziejącą się w czasie rzeczywistym. Ponadto w „Apokalipsie" zwiększy się dostępny agentom „zestaw ruchów" – będą mogli również czołgać się, wspinać, skakać i biegać. Wszystkie te nowe umiejętności okażą się bardzo przydatne w konfrontacji z ulepszeniami, jakimi poddano sam teren walki, a mającymi na celu wprowadzenie większej dawki realizmu. Teraz, dla przykładu, ostrzelanie podpór sufitu, z całą pewnością spowoduje jego zawalenie. Trzecia część przygód agentów X-COM-u oferuje także całkiem nowe bronie, pancerze, gadżety i pojazdy, żeby nie wspomnieć już o nowych wizerunkach Obcych, stworzonych przez znakomitego grafika Tima White'a. Gra będzie naturalnie w SVGA, a podczas walk w rogu ekranu wyświetlana będzie mapa, pomagająca zorientować się w sytuacji. MicroProse przewiduje również dodanie opcji multiplayer, w której do ośmiu graczy naraz będzie mogło wspólnie bronić MegaPrime przed inwazją. ***Patrycja***

wydawca .... *MicroProse*
platforma .... *PC CD*
premiera .... *Wiosna 97*

Into The Shadows

Parę lat temu, gdy pecetowa scena demo była na topie, jedną z najsłynniejszych grup produkujących demosy (głównie grafiki i digitalizowane dźwięki) była Triton.

Najsłynniejszym jej produktem i prawdopodobnie najlepszym tego typu na PC, był „Crystal Dreams 2". Wielu ludzi zadawało sobie pytania, dlaczego taka grupa koderów „traci czas" na robienie czegoś, co zobaczy tylko niewielka publika, czemu po prostu nie zaczną produkować jakichś gier? Jakiś czas potem ukazało się kolejne demo, które było zalążkiem jakiegoś symulatora lotniczego, jednak w końcu pomysł umarł śmiercią naturalną. Jednak do czasu.



Triton jest bliski wydania czegoś, co może być jedną z ciekawszych pozycji przyszłego roku. Podczas gdy ID pracował ostro nad „Quakem", 3D Realms przedstawił końcową wersję „Duke Nukem 3D", a i „Descent 2" Parallaxu był już dostępny, wielu graczy zastanawiało się, czego mają oczekiwać od najnowszych gier akcji w stylu „Dooma". Triton ma na to odpowiedź.



„Into the Shadows" będzie strzelanką doomopodobną, gdzie widok przypomina nieco „Virtua Fightera". Na podstawie screenów i dema trzeba powiedzieć, że gra wygląda znakomicie. Zadziwiające efekty wizualne, potwory w wysokiej rozdzielczości oraz wiele rodzajów broni sprawia, że „Into the Shadows" jest bardzo ekscytująca, nawet dla tych, którzy nie nie lubią tego typu pozycji. To nie tylko zwykła strzelanka z wieloma etapami i leżącymi po kątach przedmiotami. To przede wszystkim możliwość podnoszenia swoich umiejętności i ciągły rozwój kierowanej przez nas postaci. Do ostatecznej premiery „Into the Shadows" zostało jeszcze trochę czasu i miejmy nadzieję, że zostanie on należycie spożytkowany. Poza tym pieczę nad cały projektem objęła firma Scavenger, która pokazała, że gry robić potrafi. Niech i tym razem tak będzie. Eldgar

wydawca .... *Scavenger*
platforma .... *PC CD*
premiera .... *Luty*

Starcraft

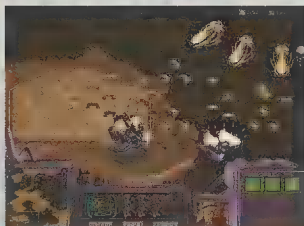


Blizzard, firma dobrze już znana [redacted] rynku gier komputerowych, twórcy „Warcrafta" oraz „Diablo" – gry jeszcze nie wydanej, [redacted] już mającej [redacted] zwolenników, pracuje aktualnie [redacted] kolejnym potencjalnym hitem – „Starcraftem".

Jak już sam tytuł sugeruje, gierka będzie czymś w rodzaju „Warcrafta w kosmosie", zwłaszcza że ponad 25% jej kodu jest przeniesione wprost z „Warcrafta II". Bill Roper, jeden z producentów z Blizzarda, wyjaśnia że zrobiono tak po to, by zachować wszystko co było dobre i najbardziej udane w uznanym przez graczy programie i jednocześnie poprawić pewne niedociągnięcia np. algorytmy ruchów jednostek, które w „Starcrafcie" mają zostać bardziej skomplikowane, by umożliwić użycie znacznie większych i skomplikowanych map. Dość podobna jest również istota gry. „Starcraft" to także wojenna gra strategiczna, rozgrywana w czasie rzeczywistym, w której zadaniem gracza, jako przywódcy jednej z konkurujących ze sobą ras, jest zdobycie pełnej kontroli nad wszechświatem. Cel ten jest naturalnie osiągany poprzez umiejętne zarządzanie surowcami, rozwój technologii i prowadzenie działań wojennych. W kolejnych misjach zadanie gracza może polegać na zdobyciu określonej planety, przeżyciu z ograniczonymi zasobami lub też obronie całego układu słonecznego przed wrogiem.

Tym razem jednak do dyspozycji gracza będą aż trzy rasy do wyboru, każda zupełnie inna i każda dysponująca unikalnymi umiejętnościami. Terranie o humanoidalnym wyglądzie i z tradycyjnymi technikami budowania oraz wytwarzania jednostek, Protosi, ze swą zaawansowaną techniką, u których każdy proces jest tak zmechanizowany, jak to tylko możliwe I Zurgowie, którzy swą cywilizację oparli w całości na biotechnologii i inżynierii genetycznej – wybór którejkolwiek rasy pociągnie za sobą konieczność obmyślania zupełnie różnych strategii i przedstawi kosmiczny konflikt z innej perspektywy. „Starcraft" będzie działał w SVGA, a interfejs będzie równie prosty w użyciu, co w „Warcrafcie". Nie zapomniano też o opcji multiplayer. ***Patrycja***





wydawca	*Blizzard*
platforma	*PC CD*
premiera	*Styczeń*

Virtua Fighter 3



Ten, kto wybrał się [redacted] ostatnie Targi Gier Komputerowych, miał okazję rzucić okiem, a nawet zagrać [redacted] najnowsze, trójwymiarowe mordobicie - „Virtua Fighter 3".

Rzecz jasna, jeśli tylko udało mu się przepchać przez tłum fanatyków nawalanek, bo kolejki do tego automatu były takie, jak w latach 80. po mięcho. Tym pechowcom, którzy jeszcze nie widzieli jak to cudo wygląda, dam radę: popatrzcie na „Virtua Fightera 2". Już? Podoba się Wam? No to teraz zapomnijcie o nim, bo „Virtua Fighter 3" jest o dwa nieba lepszy. Ciężko było sobie na początku wyobrazić, że można zrobić jeszcze lepszą grafikę niż w „VF2". A jednak. Postacie w „VF3" zajmują niemal całą wysokość ekranu, są dopracowane do najdrobniejszych szczegółów, poruszają się z naturalną, zadziwiającą płynnością, o wiele lepiej, niż w poprzedniej części. Każda z nich ma możliwość przesuwania się we wszystkich kierunkach, nie tylko do tyłu i do przodu, ale i na boki, co umożliwia lepsze unikanie ciosów! Nieco zmieniono także wygląd zawodników, np. Jeffry stał się bardziej cywilizowany (nosi kompletne ubranko oraz buty), a Wolf wygląda jak kowboj w nowym kapeluszu i ubraniu „twardego osadnika". Inne jest też tło każdej planszy, bardziej dopracowane i „bajeranckie". W niektórych planszach zawodnicy walczą nie tylko na płaskim podłożu, ale też mają możliwość wchodzenia na schody, skąd mogą wykonać skok na przeciwnika lub też trafić bez problemu w jego głowę, jako że stoją wyżej. Ciosy specjalne pozostały takie same, ale do turnieju zawitały dwie nowe postacie – sumatori oraz japońska dama-zabójczyni, które na pewno urozmaicą rozgrywkę (jeśli, w co wątpię, nie zachwycicie się pięknem samej gry). Nieco bardziej szczegółowo napiszę o tym mordobiciu za jakiś czas w „Strefie śmierci" lub w dziale recenzji, wtedy się jeszcze trochę pozachwycam.



Dowiedziałem się, że za około dwa miesiące, „VF3" będzie dostępny dla właścicieli konsol. Jeśli to prawda, to nie żałujcie kasy, bo warto się na to szarpnąć. ***Lucas***

wydawca	*Sega*
platforma	*Saturn*
premiera	*Wiosna 97*

TFX 3



[illegible] nam w ostatnim czasie w [illegible] gry, a na horyzoncie widać już kolejne znakomite tytuły. Jednym z nich jest „TFX: F22".

Jak zawsze przed pojawieniem się symulatora, jego autorzy robią wszystko, aby zapewnić, że będzie to najlepsza pozycja jaka kiedykolwiek powstała. Nie inaczej jest w przypadku opisywanego dzisiaj programu, jednak tym razem nie są to tylko czcze słowa. Firma DID znana jest z produkcji świetnych symula-



torów, planuje wydanie sequela słynnego „EF2000". Jak powiada Martin Kenwright, główny menedżer firmy: »Na świecie nie ma nic podobnego do tego, co właśnie powstaje w naszych studiach. W grze „F22" zawarto najlepszą sztuczną inteligencję, najlepsze widoki 3D i najwspanialsze maszyny świata.« Rzeczywiście, położono ogromny nacisk na realizm, nawet do tego stopnia, że cały obszar działań obejmuje ponad 80.000 km kwadratowych. Nieprawdopodobne, ale możliwe. Poza tym, sposób prowadzenia samolotu i liczba opcji jest tak nieprawdopodobna, że ma się świadomość jakby przed nami był prawdziwy kokpit. Gra zostaje przygotowana pod katem Windows 95 i oczywiście będzie korzystała ze wszelkich sterowników, jakie oferuje ten system. Grafika wykonana została na podstawie prawdziwych zdjęć lotniczych, jednak aby uzyskać maksymalną jakość, będziemy potrzebowali karty z akceleratorem 3D. Akcje bojowe toczymy między innymi nad pustynią i akwenami wodnymi, miastami i lasami. Kilka ustawień kamery pozwala na pełniejsze korzystanie z dobrodziejstw programu. Jak zapowiadają autorzy, niezwykle dopracowane zostaną opcje gry przez sieć i modem. Co powiecie na możliwość połączenia się nawet 64 graczy? Na pewno będzie przednia zabawa.

Eldgar

wydawca .... *Ocean/DID*
platforma .... *PC CD*
premiera .... *Luty*

Creatures

Za sprawą firmy Millenium już niedługo każdy będzie mógł założyć sobie w domu hodowlę stworzonek, które nie brudzą, nie śmierdzą, nie wymagają kosztownej opieki.

Umożliwi to program „Creatures", jeden z niewielu programów, podejmujących tematykę sztucznej inteligencji. „Creatures" odda do dyspozycji gracza krainę Albię – środowisko naturalne stworzonek i jednocześnie teatr przyszłych zdarzeń – oraz komplet jaj, z których, po umieszczeniu ich w inkubatorze, wyklują się małe Norny, sympatyczne kudłate istotki, będące głównymi bohaterami gry. Zadaniem grającego, jeśli w ogóle można to tak określić, jest utrzymanie Nornów przy życiu, rozmnażanie ich i przede wszystkim „wyedukowanie". Wiedza i umiejętności każdego Norna tuż po wykluciu są praktycznie zerowe. Szybko jednak, korzystając z systemu kar (klapsów) i nagród (łaskotanie w nosek), można go nauczyć jeść, kojarzyć słowa z odpowiednimi przedmiotami, używać wind, teleporterów i rozmaitych zabawek, jakich pełno jest w Albii. To jeszcze nie wszystko – ponieważ Norny dysponują inteligencją poró-



wnywalną z inteligencją dwuletniego dziecka (według autorów gry naturalnie), można je też nauczyć mówić. Niewątpliwie pomocny będzie dostępny w Albii komputer, który wpoi stworzonkom podstawowe czasowniki. Większość pracy spocznie jednak na barkach gracza, który przez cierpliwe powtarzanie i demonstracje uzyska w końcu to, że jego podopieczni będą w stanie w prostym języku wyrażać swe potrzeby: „Danny chcieć piłkę" – coś w tym stylu. Norny mają też sporo niezależności. Potrafią same wędrować po Albii i samodzielnie odkrywać przeznaczenie rozmaitych przedmiotów. Jak każde żywe stworzenie, są również zdolne odczuwać emocje: mogą być smutne, zadowolone, znudzone, podlegają procesom starzenia się, mogą zachorować.

Parycja

wydawca .... *Warner Interactive*
platforma .... *PC CD*
premiera .... *Styczeń*

Subculture

Zastanawiałeś się kiedyś, jak to [redacted] było żyć pod powierzchnią wody? [redacted] skup się mocniej i [redacted] wyobraź [redacted] jeszcze, [redacted] jesteś malutkim, [redacted] półcalowym ludzikiem, [redacted] podmor[redacted] Twoją ojczyzną.

Ojczyzną, której przyszłość rysuje się bardzo niewesoło. Duzi Ludzie, bez ustanku wlewający rozmaite substancje toksyczne do wody, są już bliscy wytrucia wszystkiego co jeszcze się uchowało i pływa, a co gorsza, Twoi współziomkowie, miast solidarnie stanąć do walki z zanieczyszczeniami, podzielili się na dwie wrogie, wzajemnie zwalczające się frakcje: Tradsów, spokojnych rolników i Techów, agresywnych zwolenników wszelkiej technologii i maszynerii. Ich jedynym ratunkiem (mimo że nie zdają sobie z tego sprawy) jesteś Ty i Twoja mała łódź podwodna. Wypełniając szereg misji, musisz doprowadzić do zjednoczenia Twoich ludzi i poprowadzić ich do walki z Dużymi, by raz na zawsze skończyć z zatruwaniem waszych terytoriów. W takiej sytuacji stawia Cię „Sub-Culture", gra przygotowywana właśnie przez firmę Criterion, a na którą warto zwrócić uwagę z wielu względów.

Przede wszystkim gierka przyciąga oko (i ucho) wspaniałą oprawą graficzno-dźwiękową. Rewelacyjna grafika z wielką dokładnością ukazuje podwodny świat pełen jaskiń, miast, różnorakich stworzeń morskich, a także pozostałości po Dużych: puszek, butelek i innych śmieci. Wrażenie realizmu wzmagają fantastyczne efekty świetlne, z których twórcy „Sub-Culture" są szczególnie zadowoleni, oraz bardzo płynna animacja. Także efekty dźwiękowe: bulgoty, zgrzyty metalu, poszum wody, mają swą rolę w stworzeniu „nastroju".

„Sub-Culture" będzie również jedną z tych niewielu gier, w których obowiązują prawa fizyki. Dzięki temu nawet kierowanie łodzią podwodną i walka z prądami wodnymi oraz bezwładnością stanie się wyzwaniem samym w sobie, bez

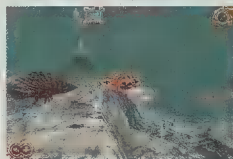


wątpienia dodającym grze sporo emocji.

Ostatecznie, zaletą „Sub-Culture" jest też ciekawa fabuła, w założeniach podobna nieco do „Elite". Gracz, dążąc do swego głównego celu, musi wypełniać rozmaite misje, np. pomagać Tradsom w łowieniu ryb, zbierać perły, odnajdywać źródła zanieczyszczeń, wyratować załogę uszkodzonej łodzi podwodnej, przewieźć rannego w określone miejsce itp., zmagając się po drodze z konkurencją i niebezpieczną fauną morską, by ostatecznie zdobyć pieniądze na rozbudowę swego pojazdu i uzyskać dostęp do dalszych misji.

Patrycja

wydawca	*Virgin*
platforma	*PC CD*
premiera	*Styczeń*





Command & Conqu

Jeżeli rynek gier komputerowych porównać [redacted] usianego gwiazdami kosmosu, to ostatnio rozbłysła [redacted] wspaniała supernowa! [redacted] nosi nazwę „Red Alert" i swym blaskiem przygasiła wiele gwiazd pierwszej wielkości! To trzeba jednak obejrzeć [redacted] własne oczy!



Od wielu tygodni, na specjalnej stronie Westwooda w Internecie, licznik odmierzał pracowicie sekundy dzielące nas od premiery gry „Red Alert". W miarę upływu czasu wokół próbnych wersji tej gry narastały legendy. Dziś w kraju nad Wisłą możemy już skonfrontować te legendy z rzeczywistością. Jaki naprawdę jest „Red Alert"?

Odpowiedź jest krótka i jednoznaczna – jest świetny! Ocena ta wymaga jednak niezwłocznego uzupełnienia określeniem, czym „Red Alert" nie jest? Otóż nie jest na pewno prostą kontynuacją – czy wręcz kalką – obu uprzednich części „Commanad & Conquer"! Rzecz wynika nie z gruntownie zmienionej scenerii pola walki nowej gry i nie z wprowadzenia do niej nowych typów obiektów czy pojazdów. „Red Alert" jest po prostu nową jakością! Posłużę się prostym porównaniem. Kiedy w samolotach silniki „gwiaździste" i turbośmigłowe zastąpiono silnikiem odrzutowym, samolot nie przestał być samolotem. Jednak od tego momentu powstała nowa jakość – i właśnie taką jakościowo grą jest „Red Alert"! Ta gra nie przedstawia prawdziwego biegu wydarzeń w podzielonej „żelazną kurtyną" Europie lat 1950–1955. „Red Alert" – to napisany dla potrzeb gry fantastyczny scenariusz wydarzeń o starciu sił „Czerwonego Imperium" Stalina z armiami NATO. Powstała wspaniała gra, choć wiele broni jest fikcyjnych, a systemem ich tworzenia rządzi równie fikcyjna logika. To prawda, że świat „Red Alert" jest bazowany na ogólnych zasadach uprzednich gier „Command & Conquer". Jednak rządzące „Red Alert" prawa i reguły są na tyle odmienne – że wymagają od grającego stosowania zupełnie innej taktyki walki, nieszablonowej i za każdym razem nowej!

Co nowego oferuje „Red Alert"?

Nowości jest mnóstwo, a wyliczenie wszystkich wykracza poza ramy tej recenzji. Dotyczą one zarówno nowych rodzajów pojazdów i obiektów, oddziałów, sposobu eksponowania pola walki, jak i nowych reguł gry. Właśnie to wszystko wymusza stosowanie nowej wielowariantowej taktyki walki. Gromadzenie funduszy niezbędnych do budowy obiektów (prawdziwych i pozorowanych), pojazdów oraz do zaciągania oddziałów uproszczono do maksimum. Eksploatujemy i przetwarzamy rudę oraz kolekcjonujemy szlachetne kamienie. Złoża rozmieszczone są dość gęsto, czasem jednak perfidnie, wprost „pod lufami wroga". Nieuchronne wyczerpywanie się złóż rudy i wydłużające się trasy jej dowozu, nie prowadzi jednak do tak dramatycznych sytuacji, jak w przypadku gier poprzedniczek. W „Red Alert" ważniejsze od eksploatacji i przetwarzania rud jest dobre zaplanowanie i sprawne przeprowadzenie ataku na wroga. Znaczący dopływ gotówki jest niezbędny w pierwszej fazie gry. W późniejszych fazach jego znaczenie maleje. O zwycięstwie w misji decyduje plan i wykonanie ataku. W „Red Alert" gromadzimy ponadto forsę, przez wysyłanie do obozu wroga złodziei i szpiegów. Jeśli unikną oni spotkań z policyjnymi psami, to potrafią pomniejszyć „kasę" wroga nawet o połowę jej wartości. To się liczy! Założenia „Red Alert" przywiązują dużą wagę do możliwości przejmowania wrogich obiektów. Jest to nieco trudniejsze niż w obydwu grach poprzedniczkach. W „Red Alert" dysponujemy nieuzbrojonymi wojskami inżynieryjnymi. Potrafią one przystąpić do stopniowego niszczenia wrogich obiektów, aż do ich całkowitej likwidacji. Z chwilą gdy „pasek" niszczonego obiektu przyjmie kolor czerwony – wojska te mogą – na rozkaz – zająć i eksploatować uszkodzony obiekt. Cieszy również, że w „Red Alert" nie musimy powoływać nieustannie coraz to nowych oddziałów wojskowych. Sprawa jest kapitalnie rozwiązana poprzez uzdrawiającą działalność „polowych lekarzy". Inną z nowości jest możliwość tworzenia oddziałów spadochroniarzy. Zrzuceni we właściwym momencie na tyły wroga mogą zadecydować o wyniku bitwy.



Miłą nowością jest możliwość dowodzenia Tanią. Tania to urocza i bojowa dziewczyna, uzbrojona w dwie czterdziestki piątki. Dobrze kierowana potrafi dokonać przerażających spustoszeń we wrogich oddziałach. Do rewelacyjnych nowości w „Red Alert" zaliczam również możliwość tworzenia własnych łodzi i okrętów desantowych, niszczycieli, krążowników, łodzi podwodnych, samolotów i helikopterów. W grach poprzedniczkach ste-

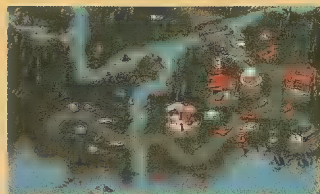




Zaprzysiężonym fanom tego gatunku gier, przed grą w „Red Alert" radzę zaopatrzyć się w pudełko zapałek, do podpierania opadających z niewyspania powiek.

...er: Red Alert





rowałeś wyłącznie pojazdami naziemnymi i helikopterami. Tutaj sterujesz również akcją latających i pływających jednostek. To tworzy zupełnie nowe możliwości transportu i walki. Interesujące jest również wprowadzenie w niektórych misjach „Red Alert" limitu czasu na zakończenie misji powodzeniem. Czy myślicie, że z nowości to już wszystko? Gdzie tam! Jest ich jeszcze mnóstwo. Czy mogą one utrudnić nieco grę? Spoko! „Red Alert" stawia do wyboru aż trzy poziomy trudności gry. Każdy tu znajdzie coś dla siebie – tak nowicjusz jak i stary „frontowy wyga".

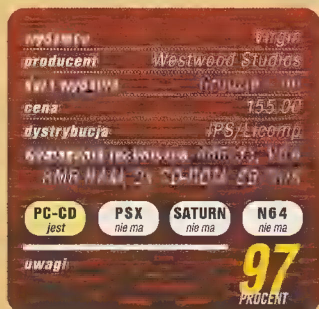
Co w grze może się nie podobać?

Takich rzeczy jest niewiele. Najbardziej razi wprowadzenie „zamglenia pola walki". W grach poprzedniczkach, to co było raz odkryte, takim pozostawało. W „Red Alert" widoczne są w pełni tylko te obszary, na których przebywają aktualnie nasze jednostki. Wraz z ich wycofaniem (lub utratą), na tereny opuszczone nasuwa się nieprzejrzysta mgiełka. Z pewnością wygodniej jest obserwować wszystkie ruchy wroga, jeśli jednak zostaliśmy tego pozbawieni – gra staje się ciekawsza (i trudniejsza). W tej sytuacji budowanie stacji radarowych (występujące w „Red Alert") jest zupełnym nieporozumieniem. W grze razi ponadto budowanie przez przeciwnika bazy wg szablonowego schematu.

Co cieszy w „Red Alert"?

Najbardziej cieszy w nowej grze jej nieszablonowość. Powstające nieustannie nowe sytuacje, wymagają wprowadzania nowych, dalekich od schematu wariantów taktycznych! „Red Alert" nieustannie zmusza do myślenia. Jeśli przeoczysz istotny szczegół – to za żadne skarby nie zwyciężysz w misji! Jeśli wypatrzysz nową słabą stronę wroga – ułatwisz sobie wygraną! Podaję kolejny przykład: niszczenie zwykłych i nowoczesnych elektrowni wroga owocuje spowolnieniem czasu jego reakcji, pomniejszeniem produkcji przeciwnika i niedoinformowaniem wrogich sztabów. Inny przykład: jeśli opanujesz techniki rozpraszania oddziałów przed rozgniatającymi je czołgami (specjalne klawisze!), to rozproszeni żołnierze zniszczą granatami i bazookami bezowocnie miotające się czołgi. Satysfakcjonuje ponadto w „Red Alert" grafika ekranu pola walki. Mam na myśli przede wszystkim dobry rysunek grafiki w trybie SVGA, dostępnej przy instalacji gry w środowisku Windows 95 (wadą są w tym trybie zbyt małe figurki oddziałów). W trybie DOS-owskim poprzestajemy na grafice VGA i MCGA (256 kolorów). Cieszy również klarownie czysta, zdigitalizowana ścieżka dźwiękowa gry, jej intro i animowane sekwencje filmowe. Atrakcyjność „Red Alert" wzbogaca możliwość gry poprzez modem (minimum 14400 bodów) lub poprzez modem zerowy.

Reset



Privateer 2: The

Międzyplanetarny konflikt, [redacted] złotych interesów. Gdy [redacted] konwoje transportowe [redacted]tają się łatwym łupem, to właśnie [redacted] ludzie dostarczają zakazane [redacted] zepsutych elit władzy, przemycają broń, wykonują czarną robotę. Są ich tysiące. Wojna [redacted] piekło, ale oni, privateerzy, wiedzą jak ją wykorzystać.



Jak widać, szlagierowa seria Origin — „Wing Commander" utknęła na części czwartej za to pierwszorzędną propozycją na Gwiazdkę został „Privateer 2". Jest to w prostej linii potomek wielkiego hitu sprzed trzech lat. Od razu jednak należy zaznaczyć, że „The Darkening" jest potomkiem jedynie z nazwy i idei, gdyż do gry dopisano całkiem nowy scenariusz.

Tu wcielamy się w postać Lev Arrisa, którego gra angielski aktor Clive Owen. Gość ma to do siebie, że ściąga na siebie same kłopoty. Najpierw statek, którym podróżuje, zostaje zaatakowany podczas lądowania. Nasz bohater jako jedyny wychodzi z życiem. Niestety, Lev w wyniku szoku cierpi na amnezję i nie całkiem pamięta co, jak, gdzie i dlaczego. Póki co, wraca do zdrowia w ośrodku szpitalnym w towarzystwie pięknej pani doktor. Ale idylla nie trwa długo, gdyż pojawiają się tajemniczy agenci w czarnych płaszczach oraz dwie równie tajemnicze panienki (także w płaszczach). Po krótkiej wymianie poglądów, po której szpital będzie musiał postarać się o nowy personel i odbudować jedno piętro, zaś koroner wziąć nadgodziny, nasz bohater wydostaje się na wolność. Teraz



musisz dowiedzenie się kim właściwie jest Lev i dlaczego wszyscy tak nagle się nim interesują.

Część dalsza należy już do kanonu gier kosmiczno-handlowych. Za posiadane na początku pieniądze kupujemy niewielki stateczek i zaczynamy robić biznes. Możemy zostać typowym kupcem, który zajmuje się przewożeniem i sprzedawaniem towarów, tak aby mieć z tego jak największy zysk. Do wyboru mamy szereg różnych dóbr – od całkowicie legalnych rud żelaza, drewna, wody, sprzętu i żywności, aż po zakazane – narkotyki albo ludzkie organy. Wybierając towary, należy sugerować się wiadomościami, zasłyszanymi w serwisach informacyjnych. Ot, na przykład fakt wybuchu rebelii na planecie Hades oznacza wzmożony popyt na broń. Oczywiście zysk z przemytu rośnie proporcjonalnie do ryzyka transakcji. Ale z kolei im cenniejszy i bardziej nielegalny towar szmuglujemy, tym więcej przeciwników ściąga nam to na głowę. I nie mówię tu jedynie o kiepsko uzbrojonych piratach, którzy zawsze i wszędzie czyhają na nasz ładunek, ale o policji, która potrafi (szczególnie w większych ilościach) być bardzo groźna.

Natomiast znacznie ciekawsze od handlu jest wykonywanie różnych zleconych misji, które możemy odnaleźć w międzyplanetarnej sieci informacyjnej. Tu jest w czym wybrzydzać – od pościgów za groźnymi przestępcami, bandami piratów czy nieuczciwymi wspólnikami, aż po eskortę ważnych jednostek czy konwojów. Za zarobione pieniądze kupujemy sobie lepszy statek, groźniejszą broń, lepsze rakiety czy inne środki eksterminacji. A wszystko po to, abyśmy mogli przyjmować trudniejsze i lepiej płatne zadania, co z kolei da nam jeszcze więcej kasy itd. itd. itd.

Bez końca? Otóż nie, bo twórcy „The Darkening" nie popełnili tego samego błędu, który udał się autorom innych kosmicznych handlówek (np. „Frontier"), których nie dało się skończyć. W drugą część „Privateera" wpleciono bardzo inteligentną fabułę. Gracz, dysponując coraz lepszym sprzętem, otrzymuje co pewien czas misje specjalne (poprzedzone zazwyczaj dość długą wstawką filmową). Stopniowo, odkrywamy przygotowaną dla nas zagadkę, która da odpowiedź na postawioną w intrze kwestię tożsamości głównego bohatera oraz ... Ale o tym sza.

Słów kilka o grafice. Nie pozostawia wiele do życzenia. Pochwalić należy dobrze i przejrzyście opracowany kokpit, gdzie większość ekranów jest czytelna, a opcje dość prosto wywoływalne. Oczywiście całość jest zrobiona w SVGA, więc szybki sprzęt jest mile widziany. Sposób prezentacji obiektów został jeszcze bardziej poprawiony od czasów „WC4". Inne statki, myśliwce i bazy wyglądają naprawdę doskonale (a jeszcze piękniej, gdy dosięga je nasza torpeda i znikają w chmurze ognia). ***Wspaniałym pomysłem jest umieszczenie w grze dużej ilości żelaznego złomu – 20 świeżutkich statków, każdy do wypróbowania i oblatania (warunek – kasa). Ponadto, możemy spotkać prawie (uwaga) 80 rodzajów innych pojazdów.*** Niedowiarkom proponuję przejrzeć bazę danych w „growej" sieci CCN. Szkoda jedynie, że autorzy poszli na łatwiznę, nie pozwalając nam dowolnie latać nad planetami (tak jak we „Frontier"). Po prostu po doleceniu na odpowiednią odległość włącza się animacja, po której odnajdujemy się



Mimo że pomysł nie jest najświeższy, to jednak umiejętne połączenie filmu s-f, gry handlowej, strzelaniny i grywalności, daje jedną z najlepszych produkcji tego roku.

Darkening







już na powierzchni. Natomiast mieszane odczucia mam co do filmików. Z jednej strony zachwycają – całkiem nieźli (i znani) aktorzy, dużo, naprawdę dużo statystów, specjalnie pobudowane wnętrza, mnogość rekwizytów i efekty specjalne. Tym razem nie oszczędzano na budżecie i to widać od razu. Mogą one zachwycić nawet najbardziej wybrednych. Niestety, są też scenki, które po prostu ścinają z nóg swą naiwnością i jawnymi przegięciami np. rozmowa w barze, ta zaraz na początku gry. Nasz bohater już przy wejściu natyka się na zaćpanego brodacza z siekierą (wiking czy co?), potem mija grupkę odurzonych nastolatków, przy barze wygadany Joe serwuje mu zieloną i bulgoczącą zupkę, po czym miksuje drinki, strzelając do kieliszków porcjami alkoholu z pistoletów (?), zawieszonych na różnokolorowych sprężynach (??). W międzyczasie kamera robi cały czas najazdy i przejazdy po okolicy, gdzie scenografia wypchana jest po brzegi bajeranckimi (i zupełnie niepotrzebnymi) gadżetami, jak z filmu s-f drugiej kategorii, bekają zaćpani łysole, a w tle rżnie tak hałaśliwa muzyka, że ciężko usłyszeć o czym bełkocze barman i buczy nosowo nasz bohater. Całość trwa chyba ze sześć minut i ogólnie jest nudna, przegadana i męcząca, a zapauzować lub przerwać nie sposób (to znaczy sposób, ale skąd wiadomo potem, co robić). To tak, jakby ktoś usilnie starał się upakować w jeden film wszystkie zdobycze kina s-f od czasów jego powstania. A jeżeli wytykam wady, to walka w kosmosie również nie jest rozwiązana najlepiej. Zawsze wychodzimy z niej zwycięsko, chyba że nieprzyjaciel przewyższa nas liczbą kilkukrotnie – a to nie najlepiej świadczy o jego inteligencji. Poza tym szwankuje trochę perspektywa czy jak, albo trochę źle przemyślano sposób obrazowania przestrzeni na skanerach, bo dość często trudno jest zorientować się w sytuacji – kto gdzie i do kogo pruje z laserów.

Dobra, styknie tego narzekania, czas na małe podsumowanie. Czego by tu nie mówić o grafice i muzyce, które tradycyjnie, jak na Origin przystało, są na najwyższym poziomie; czego by nie mówić o filmikach, które mogłyby być lepsze; „The Darkening" to wciąż stary dobry „Privateer", który wciąga jak diabli. Jeśli lubisz s-f, to świat gry zauroczy Cię bez reszty klimatem i wspaniałą atmosferą. Jeżeli nie lubisz, to i tak nie masz wyjścia, bo fabuła jest interesująca, a całość na tyle dobra, że pozwala nam cieszyć się grą przez długie tygodnie. Dlaczego więc tylko 86%? Sam się zastanawiam. Może się starzeję, może już gierki nie jarają tak jak dawniej? Nie, to chyba jednak brak oryginalności. Przecież już to wszystko raz przerabialiśmy. Ale, cóż. Ostatnimi czasy świeżych pomysłów szukać należy ze świecą i miotaczem ognia. A „Privateer – The Darkening" to jedna z najlepszych gier w swojej klasie, która z pewnością spodoba się każdemu. Jej zakup mogę polecić wszystkim – na pewno nie będą to pieniądze stracone. No chyba, że ktoś uznaje tylko szachy.

Piotres

wydawca	Electronic Arts
producent	Origin
data wydania	Grudzień '96
cena	ok. 160.00
dystrybucja	IPS/Licomp
wymagania techniczne	486DX,SVGA 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB/GUS

PC-CD	PSX	SATURN	N64
jest	nie ma	nie ma	nie ma

uwagi

86 PROCENT

Broken Sword

O tym, że picie kawy może być bardzo szkodliwe dla zdrowia, George Stobbart przekonał się podczas swych paryskich wakacji.

Siedział sobie właśnie w małej kafejce i raczył się filiżanką cappucino, gdy nagle do środka kawiarenki wpadł klown, wyrwał starszemu mężczyźnie trzymaną przez niego teczkę i upuściwszy akordeon, na którym uprzednio przygrywał, pędem wypadł na zewnątrz, znikając w pobliskiej alejce. Chwilę potem potężna eksplozja doszczętnie zniszczyła kafejkę. Cudem uszedłszy z życiem, George niezwłocznie rusza w pościg za klownem, nie przypuszczając, iż już wkrótce „zwykłe" polowanie na zamachowca przemieni się w wielką przygodę o prawdziwie epickich proporcjach — w poszukiwaniu tajemnicy Templariuszy.

Z nieoczekiwaną pomocą w wyprawie przyjdzie mu Nicole, młoda i (jakże by inaczej) piękna fotografka. Wspólnie będą starali się rozwikłać zagadkę skradzionego przez klowna średniowiecznego manuskryptu, na którym zostały umieszczone wskazówki wiodące do tajemniczego artefaktu, tytułowego Złamanego Miecza,



przedmiotu o ogromnej mocy. W trakcie rozwoju akcji, Nico i Stobbart szybko przekonają się, iż nie są bynajmniej jedynymi osobami pragnącymi posiąść zaginioną wiedzę Templariuszy, a ich konkurencja okaże się wyjątkowo mało przebierać w środkach, jakimi chce osiągnąć swój cel. „Broken Sword" jest grą mogącą poszczycić się fabułą, trzymającą gracza w napięciu do ostatniej chwili. Śledząc poczynania Twojego bohatera, odwiedzisz razem z nim Hiszpanię, Irlandię, Syrię, będziesz musiał kraść i oszukiwać, unikać pułapek zostawionych przez Templariuszy i rozwiązywać starożytne łamigłówki, do końca nie wiedząc, jak się to wszystko skończy. Poza tym możesz się sporo dowiedzieć o historii tego słynnego zakonu rycerskiego. Gra posiada najprostszy i jednocześnie najbardziej skuteczny interfejs typu wskaż i kliknij. Naprowadzenie kursora na obiekt, z którym można cokolwiek zdziałać, powoduje zmianę jego kształtu na podpowiadającą możliwą do wykonania czynność, a oprócz tego, każdemu obiektowi można się przyjrzeć i uzyskać o nim, nieraz istotne, informacje lub wręcz podpowiedź do rozwiązania gnębiącej nas właśnie zagadki. Na szczęście dla grywalności jednak, w każdej lokacji sporo przedmiotów autorzy umieścili dla podpuchy — nie biorą one w ogóle udziału w „akcji", tylko po prostu są i utrudniają grę – moim zadaniem – w bardzo pożądany sposób. Będąca efektem ponad dwuletniej pracy całego zespołu zawodowych grafików i animatorów, występująca w „Broken Swordzie" ***grafika SVGA jest, stwierdzam to bez żadnych wątpliwości, najładniejszą grafiką, jaką do tej pory widziałam w jakiejkolwiek grze przygodowej.*** Przepiękne, ręcznie malowane i kolorowane tła są dopieszczone co do ostatniego szczegółu i nieodmiennie przywodzą mi na myśl wykonywane z podobną dbałością o detale filmy Disneya. Każda lokacja jest małym dziełem sztuki: niezwykle barwnym i zachwycającym obrazem, bezbłędnie oddającym atmosferę danego miejsca. Screenshoty zamieszczone na tej stronie nie oddają całej jej urody, że użyję tu wyświechtanego frazesu, to naprawdę trzeba zobaczyć na

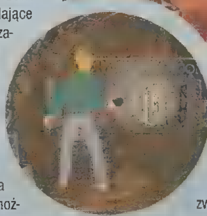


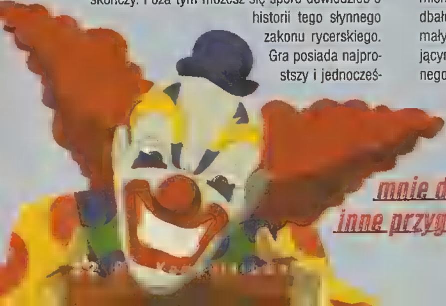


własne oczy. Podobnie starannie opracowano również postacie bohaterów. Sylwetki są duże, pełne „osobowości" i płynnie animowane. Każda wykonywana przez nie czynność jest obrazowana animacją. Wszystkie postacie pozostają w ciągłym ruchu, nie ma chwili, by stały nieruchomo. Czy będzie to gra na pianinie, podejrzliwe rozglądanie się dookoła, czy podrzucanie piłki, zawsze jest na co popatrzeć. Muzykę (ponad 2 godziny) stworzył czołowy kompozytor brytyjski — Barrington Pheloung. Przyjemne, wpadające w ucho melodie zmieniają się w zależności od miejsca (i natężenia) akcji, np. podczas pobytu w Irlandii słuchamy irlandzkich przygrywek. Muzyka jest ściśle powiązana z poczynaniami bohatera: poruszenie istotnego tematu podczas rozmowy, wykonanie czynności potencjalnie niebezpiecznej czy wiodącej do rozwiązania trudniejszego problemu, za każdym razem jest odzwierciedlane w odpowiedniej zmianie tempa lub głośności. „Broken Sword" nie sprawia zawodu także jeśli chodzi o element grywalności. Zagadki są, średnio trudne, ale dzięki temu gra nadaje się zarówno dla doświadczonych graczy — kilka problemów wymaga naprawdę dużo pomyślunku, jak i dla początkujących — wszystkie są jednak rozsądne i wystarczy logicznie pomyśleć, by je rozwiązać. Pewne niedostatki w tej dziedzinie z nawiązką rekompensuje wciągająca akcja i duża liczba dowcipnych i interesujących dialogów. Szkoda tylko, że mimo wcześniejszch zapowiedzi „Broken Sword" nie jest po polsku.

Patrycja







To jest gra, która zmusza mnie do zadania pytania: dlaczego inne przygodówki nie mogą być takie?



Hardline

Marzyłeś kiedykolwiek, aby zostać najemnym pilotem helikoptera? Chciałbyś zanurzyć się cały w przygodzie i odnaleźć w świecie przyszłości? Marzenia niekiedy spełniają się i stoisz właśnie przed taką szansą...



Szansę tę stwarza nowy produkt firm Virgin Interactive & Cryo – gra przygodowa wzbogacona o liczne sekwencje gry akcji. Jest nią nowo wydana „Hardline". Akcja gry rozgrywa się w bardzo bliskiej przyszłości – bo w roku 1998 w Detroit. Wyjaśnijmy od razu, że w ciągu tych dwóch lat sprawy na tym najlepszym ze światów poszły w zdecydowanie złym kierunku. Całe USA ogarnięte są wojną konkurujących ze sobą, przestępczych gangów. Największym ogniskiem tej walki jest Detroit, gdzie ściera się gang szaleńczych Sektoidów z organizacją Zdesperowanych Buntowników. Żyje tu również Ted Irvine – główny bohater gry. Zarabia on na chleb powszedni najmowaniem się jako pilot helikoptera. Niestety, Ted wbrew swej woli zostaje wplątany w wojnę gangów.

„Hardline" jest produktem, którego nie sposób nazwać filmem interaktywnym. Nie pozwala na to wyraźna liniowość akcji gry. „Hardline" operuje dwoma sposobami prezentacji akcji. W pierwszym, grający nie bierze aktywnego udziału i jest sprowadzony do roli obserwatora. Są to sceny, kiedy Ted przemyka się korytarzami i podcieniami budynków lub prowadzi filmowe dialogi z dość nielicznymi facetami, którzy nie należą do tych, co najpierw strzelają, a dopiero później zadają pytania. Uwalnia to wprawdzie grającego od myślenia, lecz nie wzbogaca samej gry. Drugi typ akcji polega na powierzeniu grającemu decyzji o kierunku przemieszczania się Teda, podejmowaniu (lub poniechaniu) przez niego napotkanych przedmiotów oraz otwierania ognia do napotkanych członków gangów. Przeżyje ten, kto mierzy celniej i strzela szybciej i w tym zakresie grający pozbawiony jest znowu wyboru. Elementy strzelanki w grze są graficznie i widowiskowo udane, w sumie atrakcyjne. Jednakże zerwano tu z elementarnym realizmem akcji i postawiono na małpią zręczność paluszków. Działać trzeba w ułamkach sekund i trzeba przyznać, że interfejs celownika i spustu broni zezwala na to. Kto lubi ten styl, czeka go dobra zabawa, pod warunkiem, że będzie zapisywał tak często stan gry, jak tylko mu na to ona pozwoli. Sterowanie grą odbywa się z myszy przy wsparciu klawiatury. Poruszamy kursorem po całym ekranie. W zależności od wskazanego nim miejsca – kursor przybiera jeden z sześciu „funkcyjnych kształtów". Interfejs obsługi gry w zakresie wyboru opcji jest nieco przedobrzony i przez to czasochłonny. ***Do przejścia i zbadania jest 10 poziomów gry z co najmniej z 25 miejscami w każdym z nich, wymagającymi specjalnego zbadania.*** Doliczyłem się dwunastu różnych rodzajów broni i około dwóch dziesiątków rodzajów przeciwników. Gra jest wprost przesycona filmowymi sekwencjami efektów specjalnych, jak zderzenia pojazdów, wybuchy obiektów oraz eksplozje... metapsychicznych ładunków. W „Hardline" gra się dobrze, choć wypada zaznaczyć, że nie jest to gra z gatunku rzucających na kolana.

Reset

Gra zapewnia kilka godzin wciągającej zabawy.

wydawca	Virgin
producent	Cryo
data wydania	Listopad '96
cena	108.00
dystrybucja	IPS/Licomp
wymagania techniczne	486DX2 SVGA 8MB RAM 2x CD-ROM SB/GUS

PC-CD	PSX	SATURN	N64
jest	nie ma	nie ma	nie ma

uwagi

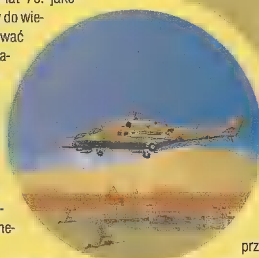
80 PROCENT

Hind

Ileż to razy posyłałeś [redacted] płonącego w stronę ziemi, triumfalnie krzycząc „Giń, [redacted] zarazo". Teraz [redacted] okazję zasiąść [redacted] jego sterami i wystrzelić rakiety [redacted] wrogiego Apache'a.

Digital Integration hołduje zasadzie „raz a dobrze". Firma wydaje nowe produkty dosyć rzadko, ale gdy już wyda, to wyda! W zeszłym roku niezłego szumu narobił „Apache Longbow", teraz wszelkie szanse na powtórzenie tego sukcesu ma „Hind".

Mi-24 powstał pod koniec lat 70. jako „latający taran", przeznaczony do wielorakich celów. Hinda stosować można jako jednostkę rozpoznania lub ataku bezpośredniego, a także do transportu rannych czy piechoty w trudnych warunkach na linii frontu. Mimo lekko przestarzałej konstrukcji, Mi-24 uznawany jest (nawet na Zachodzie) za jeden z najlepszych śmigłowców współczesnego pola walki.



„Hind" bardzo mocno oparł się na szkielecie „Apache Longbow". Starzy wyjadacze poczują się jak w domu. Ten sam sposób planowania i konstrukcji misji, podobny model lotu, sposób sterowania i prawie identyczna grafika. Jednak po pewnym czasie grania można zauważyć pewne zmiany (na lepsze, bo te są zawsze na lepsze). Poprawiono realizm lotu. Hindem lata się i nawiguje relatywnie trudniej niż bohaterem poprzedniej gry. Również przeciwnicy stali się jakby bardziej niebezpieczni i zadziorni. Tym razem szczęśliwy powrót z pola walki, z uszkodzonym silnikiem czy rotorem, jest już nie lada wyczynem.

„Hind" oferuje nam do wylatania ponad 20 misji treningowych, gdzie poznamy tajniki pilotażu, używania różnorakich typów broni oraz podstawowe rodzaje misji. Szczególnie polecam zaznajomienie się z zadaniami typu „rescue", które występują w kampaniach dość często, a w których to będziemy musieli prześlizgnąć się niezauważenie obok wrogich jednostek, aby (często ryzykując życiem) wyciągać z „piekła" rannych żołnierzy czy dokonywać desantów. Tego typu misje spotykam w symulatorze po raz pierwszy od jakichś czterech lat (od czasów historycznego „Gunshipa 2000"), a zamieszczenie ich w grze oddziałuje bardzo mocno „in plus" na końcową ocenę programu. Po zakończeniu treningu można przejść do trzech kampanii (Kazachstan, Korea, Afganistan), bądź rozegrać mecz w sieci – do walki stanąć może nawet 16 zawodników (jest możliwość połączenia sieciowego z „Apache Longbow"). Pod względem grafiki „Hind" może się wydać trochę zacofany, w porównaniu chociażby z „Comanche 3". W erze voxeli tworzonych przez Novalogic, zwykłe wektory, obłożone prymitywnymi teksturami, mogą trochę odstraszać. Jednak wykonano je naprawdę na wysokim poziomie i z dużą dbałością o szczegóły, dokładnie widać np. niesione przez żołnierzy kałasze czy bazooki. Takie rozwiązanie ma też i inną zaletę — jest bardzo szybkie, dzięki czemu odciąża procesor, który może zająć się obliczaniem innych rzeczy, jak na przykład... inteligencji przeciwnika Tak dotarliśmy do największej zalety „Hinda", jaką jest tzw. „wirtualne pole bitwy". W tej grze po prostu wszystko żyje. Ma się odczucie prawdziwego, wielkiego konfliktu zbrojnego, gdzie gracz jest tylko niewielkim trybikiem w olbrzymiej machinie. Każda jednostka (a, jak chwalą się autorzy, na każdej mapie jest ich około 1000) ma swoje przeznaczenie. Przelatując nad obozem piechoty, możemy zobaczyć spacerujących tam żołnierzy. Ciężarówki podążają konwojami, zgrupowania czołgów przypuszczają szturmy, artyleria i piechota walczą — tu każdy ma swoje zadania. Nad całością bitwy górują siły powietrzne, które wspierają działania na ziemi i prowadzą swą własną, lotniczą wojnę. Lecąc do celu mijamy inne potyczki, które możemy wspomóc, bądź nie (co za egoizm). Gdy na odprawie dowiemy się, że obok miasteczka trwają intensywne walki, to dolatując tam, zauważamy, że tak jest w rzeczywistości — tak realnego pola bitwy jeszcze w symulatorach nie było. ***„Hind" nie jest grą [redacted] każdego. [redacted] jednak [redacted] symulatory, [redacted] odstraszy [redacted] toporna grafika, [redacted] zachwyci [redacted] i grywalność.***



„Hind" potrafi bowiem wciągnąć na bardzo długo. Gdy po pewnym czasie stwierdzisz, że gra jest zbyt prosta. Sam możesz zwiększyć stopień wyszkolenia przeciwników czy poziom skomplikowania lotu. To oraz wspomniane już wirtualne pole bitwy sprawiają, że „Hind" rządzi na rynku symulacji helikopterowych.

Piotres



Wspaniale rozwiązane wirtualne pole walki, niespotykany realizm, grywalność i duża różnorodność misji sprawiają, że „Hind" może zarządzić wśród symulatorów helikopterów, zostawiając konkurencję daleko w tle.

[redacted]	Digital Integration
producent	Digital Integration
data wydania	Październik '96
cena	112.00
dystrybucja	User
[redacted]ania techniczne	486DX2 SVGA 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB/GUS

PC-CD	PSX	SATURN	N64
jest	nie ma	nie ma	nie ma

[redacted]

89 PROCENT



W to grają zawodowcy.

Jeśli jesteś tylko amatorem kosza, polecamy wyrzucanie śmieci...

w **Microsoft® NBA Full Court Press™**



Microsoft® Football



Microsoft® Golf 3.0



Microsoft® Side Winder™ Game Pad

masz



http://www.microsoft.com/poland/

http://www.microsoft.com/games/

Do końca roku taniej !

Microsoft

Microsoft SHOP SHOP

Białystok: ESCOM-Białystok, tel. (0-85) 52-01-34; **Bydgoszcz:** ESCOM-Bydgoszcz, tel. (0-52) 22-47-27; **Chorzów:** ESCOM-Chorzów, tel. (0-32) 41-10-18; **Częstochowa:** INWAR S.A., tel. (0-34) 25-32-25; [redacted]: ESCOM-Gdańsk, tel. (0-58) 48-44-74; PRETOR, tel. (0-58) 47-17-70; **Katowice:** ESCOM-Katowice, tel. (0-32) 58-94-22; MICOMP, tel. (0-32) 51-30-86; **Kielce:** OPTIMUS-Itech, tel. (0-41) 477-57; [redacted]: ESCOM-Koszalin, tel. (0-94) 42-52-74; **Kraków:** ESCOM-Kraków, tel. (0-12) 67-07-10; MULTISOFT, tel. (0-12) 66-95-00; QMK, tel. (0-12) 22-38-86; **Legnica:** KSEROMATIC s.c., tel. (0-76) 54-05-05; **Lublin:** ESCOM-Lublin, tel. (0-81) 55-47-23; **Łódź:** ESCOM-Łódź, tel. (0-42) 32-02-26, SOL SERWIS, tel. (0-42) 37-06-56; **Olsztyn:** ESCOM-Olsztyn, tel. (0-89) 27-03-56; **Opole:** ESCOM-Opole, tel. (0-77) 54-55-86; **Oświęcim:** KOBAX-Systemy, tel. (0-33) 42-71-11; **Poznań:** ESCOM-Poznań, tel. (0-61) 51-77-92 do 94; ON-LINE Centrum, tel. (0-61) 52-36-65; **Radom:** Novatech, tel. (0-48) 60-22-67; **Rzeszów:** ESCOM-Rzeszów, tel. (0-17) 347-26; **Szczecin:** ESCOM-Szczecin, tel. (0-91) 34-65-03; OPTIMUS-ATS, tel. (0-91) 62-31-75; **Warszawa:** A.P.N. PROMISE, tel. (0-22) 620-12-81 w. 173; ESCOM-Warszawa, tel. (0-22) 620-50-17; FONTEX POLSKA, tel. (0-22) 620-34-70; Księgarnia Bankowa, tel. (0-22) 620-21-18; Księgarnia PLJ, tel. (0-22) 628-90-34.

Sherlock Holmes 2

Sherlock Holmes i doktor John H. Watson – byli postrachem świata przestępczego Anglii u schyłku XIX wieku. Możesz się przenieść w tamte czasy i towarzysząc słynnej dwójce detektywów – rozwikłać zagadkę kryminalnej „sprawy tatuażu w kształcie róży"...

Twórcą dwóch słynnych literackich postaci – detektywów Sherlocka Holmesa i doktora J. H. Watsona – był Sir Artur Conan Doyle. Powieściami o przygodach tej dwójki pogromców świata przestępczego wiktoriańskiej Anglii, emocjonowały się kolejne pokolenia fanów powieści detektywistycznej na obydwu półkulach. Oglądanie muzeum Sherlocka Holmsa przy Baker Street 221B to – po dzień dzisiejszy – żelazny punkt programów wycieczek zwiedzających Londyn. Rzadki to przykład ukorzenienia się fikcji literackiej w świecie rzeczywistym.



Gier komputerowych o przygodach nierozłącznej dwójki detektywów wszechczasów ukazało się sporo. Bodaj największe uznanie spośród nich zdobyła gra Electronic Arts i Mythos Software „Case of the Serrated Scalpel" wydana w serii „Lost Files of Sherlock Holmes". Tę obsypaną nagrodami przygodówkę pamiętają również polscy fani gatunku adventure. Electronic Arts, zachęcona jej sukcesem, wydała ostatnio nową grę przygodową z tego cyklu. Nosi ona przydługą nazwę: „The Lost Files of Sherlock Holmes – Case of the Rose Tattoo". Spieszę jednak zapewnić, że czas poświęcony tej grze nie dłuży się. Akcja „Case of the Rose Tattoo" rozgrywa się u schyłku ubiegłego wieku. Jej terenem jest wiktoriański, wiecznie zamglony i mokry od deszczu Londyn. Nie zdradzę sekretów intrygi gry, jeśli ujawnię, że sprawa „Case of the Rose Tattoo" jest wielką aferą kryminalną. Mogła ona doprowadzić do dymisji rządu, a nawet podważyć honor rodziny królewskiej. Grę rozpoczynasz w roli doktora Watsona. Szukasz nowego tematu (i zajęcia) dla Sherlocka Holmesa, który jest rozdrażniony okresowym brakiem zamówień na swe usługi. Natrafiasz niebawem na trop afery i naprowadzasz na nią swego przyjaciela. W dalszej części gry będziesz występował przemiennie w roli obydwu detektywów. Aby rozwikłać tajemnicę afery, spotkasz się z osobami rządzącymi brytyjskim imperium, będziesz przebywał w ich salonach, klubach i biurach. Równocześnie będziesz musiał zstąpić do spelun i nor okrytego złą sławą londyńskiego East Endu. Renderowana grafika kilkudziesięciu scenerii gry jest wysokiej jakości. **W grze występuje blisko sto animowanych rysunkowych postaci.** W miarę postępów w grze, jej etapy są rozdzielane filmowymi sekwencjami. Wygodny interfejs gry jest obsługiwany kliknięciami kursora myszki lub z klawiatury, jednak niektóre opcje są dostępne wyłącznie z klawiatury. Starannie wydana polskojęzyczna dokumentacja gry obejmuje: instrukcję gry, kartę referencyjną i „notatnik poszlak". Ta ostatnia pozycja, to zbiór subtelnych podpowiedzi, ułatwiających ukończenie gry i nie pomniejszających satysfakcji z rozgrywki. Ścieżka muzyczna dobrze podkreśla akcję gry i współtworzy jej nastrój.

Reset

„Case of the Rose Tattoo" to interesująca i nastrojowa gra utrzymana w stylu powieści Sir Artura Conan Doyle'a. To rozrywka dla tych, którzy wolą myśleć niż ciągle pociągać za spust broni.

wydawca	Electronic Arts
producent	Mythos
data wydania	Grudzień '96
cena	145.00
dystrybucja	IPS\Licomp
wymagania techniczne	486DX2 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB/GUS

PC-CD jest | PSX nie ma | SATURN nie ma | N64 nie ma

uwagi

88 PROCENT

Tomb Raider



Szeroko reklamowana i wielce oczekiwana gra o przygodach młodej dziewczyny wreszcie ujrzała światło dzienne. Wszystko wskazuje na to, że będzie to jedno z największych wydarzeń tego roku.





Laura Croft, z pochodzenia arystokratka, złamała wszelkie kanony życia rodzinnego i zamiast zająć się życiem odpowiednim dla swego statusu społecznego, wyruszyła w niebezpieczną, ale jakże ekscytującą wyprawę. Gdzieś pomiędzy ziemią a niebem ukryty jest tajemniczy przedmiot. Kto go znajdzie, posiądzie tajemną moc na zawsze. Czy jest sposób, aby oprzeć się takiemu wyzwaniu? Nie, dlatego instynktownie podążamy za naszą bohaterką, pełni nadziei na zdobycie bogactwa i sławy.

W „Tomb Raiderze" jest coś, co przykuwa naszą uwagę i nie pozwala się oderwać. To nie tylko zręcznie stworzony scenariusz i ogromna ilość etapów, na których czekają nas liczne wyzwania. To także znakomita grafika, łatwość obsługi i nieprawdopodobna wręcz grywalność. Gra jest ze wszech miar wspaniała. Strona graficzna stoi na najwyższym poziomie. Postać Laury zbudowana została z wielokątów, które poddano obróbce cyfrowej. Efekty pracy widać jak na dłoni. Ruchy naszej bohaterki są nieprawdopodobnie realistyczne. Skoki, bieg, wspinanie się, lądowanie z przykucnięciem na jedno kolanko, uniki, przewroty – to tylko część umiejętności, jakie posiadła. Otoczenie także zostało znakomicie skonstruowane – tajemnicze świątynie i piramidy wyglądają wspaniale. Teksturowane i wyrenderowane obiekty przykuwają nasza uwagę na każdym kroku. Poruszmy się po niezliczonej liczbie lokacji, wchodzących w skład czterech głównych krain. Te z kolei podzielone zostały na szesnaście etapów, maksymalnie rozbudowanych i pełnych niebezpieczeństw. Laura odwiedza: miasto Inków, Rzymian, piramidę Egipcjan i Atlantydę. Sterując Laurą musimy dotrzeć do ukrytego przedmiotu. Po drodze rozwikłać należy szereg zagadek i odnaleźć mnóstwo przełączników otwierających wrota do kolejnych etapów. ***Gra toczy się w trzech wymiarach, mamy pełną swobodę ruchów, możemy zeskakiwać na niższe poziomy, wdrapywać się na wyższe, pływać w wodzie.*** Ta ostatnia czynność wygląda rewelacyjnie. Nigdy jeszcze nie spotkałem się z tak wiernym odwzorowaniem ruchów pływaka, jak ma to miejsce w „Tomb Raiderze". Przemieszczając się z jednego etapu na drugi musimy wykazać się spostrzegawczością, cierpliwością i wręcz małpią zręcznością. Czasami odnalezienie istotnego przedmiotu zajmuje sporo czasu, a nawet się nie spodziewamy, że rozwiązanie może być tuż, tuż. Należy więc wnikliwie badać wszelkie pomieszczenia i zwracać na wszystko uwagę.



Podstawowym ekwipunkiem Laury jest uzi i kompas. Radzę często korzystać z tego drugiego, gdyż jest on naprawdę wielce przydatny. Podczas wędrówki znajdziemy apteczki medyczne, które podratują nasze nadwątlone zdrowie. Oprócz eksploracji terenu musimy zwrócić szczególną uwagę na niebezpieczne stwory atakujące z powietrza – drapieżne ptaki, jak i z lądu – psy, małpy, niedźwiedzie, a nawet dinozaury. Walkę należy prowadzić rozumnie, stosować uniki i atakować.

Początkowo sterowanie postacią Laury może wydać się trudne. Wiąże się to z dość pokaźną klawiszologią – 11 przycisków. Jednak już po pierwszym etapie dochodzimy do znacznej wprawy i radość z gry staje się niewymiernie większa. Obraz z gry przekazywany jest za pomocą inteligentnych kamer, które starają się uchwycić najlepsze z możliwych ujęć. Nigdy nie dochodzi do sytuacji, że bohaterka ginie nam z oczu. Kamery ustawiają się tak, abyśmy zawsze mieli z nią kontakt. Choć od dłuższego czasu mam przyjemność obcowania z „Tomb Raiderem" muszę przyznać, że gra nie należy do najłatwiejszych. Umiejętne połączenie przygodówki ze zręcznościówką daje piorunujący efekt kilku, jeżeli nie kilkunastu dni ciągłego grania. Chyba, że trafi się od razu na ukryte zagadki i będzie miało szczęście aż do końca.



Nie sposób porównywać „Tomb Raidera" z jakimkolwiek innym programem dostępnym na rynku. Jest to w pewnym sensie novum i długo takim pozostanie. Wytycza bowiem nowe drogi rozwoju dla tego gatunku gier i podnosi poprzeczkę baaardzo wysoko. Kończę ten tekst ze świadomością, że dane mi było „smakować" najlepszą grę (oczywiście w swoim gatunku) mijającego roku. Polecam zatem tę najnowszą produkcję Eidos wszystkim, ręcząc własną głową, że sięgając po nią, na pewno się nie zawiedziecie.

Eldgar

Znakomita, bijąca wszystko na głowę. Najlepszy prezent na Gwiazdkę.

wydawca	Eidos
producent	Core Design
data wydania	Grudzień '96
cena	146.00
dystrybucja	Mirage
wymagania techniczne	P60, SVGA 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB/GUS

PC-CD	PSX	SATURN	N64
jest	jest	jest	nie ma

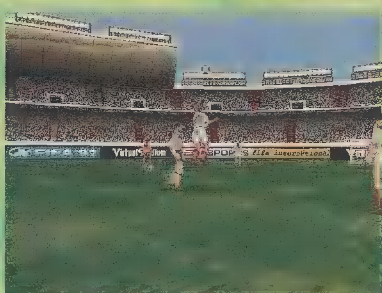
uwagi

95 PROCENT

FIFA 97



[redacted] pojawiła się piłka nożna, która odsunie w cień wszystkie dotych-[redacted] istniejące pozycje z tego gatunku. [redacted] nie są [redacted] słowa, lecz [redacted] prawda!



Mój zachwyt nad kolejną grą piłkarską z EA na razie nie ma końca. Już myślałem, że niewiele może mnie zadziwić, ale w przypadku „FIFA 97" stało się inaczej. Od ponad 2 tygodni rozgrywam kontrolne mecze i coraz bardziej jestem zadowolony. Estetyczny wygląd, łatwość obsługi, wspaniała grafika, mnogość opcji — wszystko to sprawia jak najlepsze wrażenie. Program oferuje nam możliwość rozegrania spotkania towarzyskiego, ligi, pucharów i turnieju. Możemy także nieco potrenować, aby nie wyjść na murawę i od razu otrzymać tęgie lanie. Prawie każdy element piłkarskiego rzemiosła możemy wyćwiczyć, wspomnę choćby o rzutach karnych, rożnych, wolnych i to zarówno w sytuacji gdy atakujemy, jak i bronimy. Dostępnych jest 65 światowych reprezentacji narodowych, a także 11 lig, z których możemy wybrać drużynę i poprowadzić ją do zwycięstwa. Istnieje opcja stworzenia własnego teamu, w którego składzie znajdą się najwybitniejsze indywidualności piłkarskiego świata. Po prostu drużyna Gwiazd. Program oferuje nam niezliczoną ilość opcji: możemy wybrać dwa rodzaje boisk (jedno tradycyjne trawiaste i standardowa liczba zawodników, a drugie w hali – drużyny 6-osobowe), warunki pogodowe, długość meczu,... zachowanie się sędziego. Podczas meczu, może zdarzyć się jakaś przykra kontuzja, jednak łatwość dokonania zmiany ratuje nas z takiej szczególnej sytuacji. ***Areny na których przychodzi nam toczyć boje, posiadają swój indywidualny charakter, a zbudowano je, posługując się systemem Virtua Stadium.*** Różnią się między sobą wielkością i wystrojem. Widzowie zasiadający na trybunach są wymagającą publicznością. Wiwatują, gwiżdżą, krzyczą, a gdy drużyna przegrywa, potrafią od niej się odwrócić i przestać przychodzić na mecze. Dochodzi do kuriozalnej sytuacji, gdyż grając jakimkolwiek zespołem Ligi Angielskiej (znanej z doskonałego poziomu), zauważamy na trybunach tylu widzów, ilu mniej więcej przychodzi na mecze Luksemburga z Wyspami Owczymi. Postacie zawodników zostały stworzone dzięki technice „motion blending". Polega to mniej więcej na najbardziej rzeczywistym odwzorowaniu ruchów prawdziwego człowieka, a następnie za pomocą aparatury cyfrowej przeniesieniu ich na komputer. Swojej sylwetki użyczył David Ginola, słynny francuz grający w brytyjskim Newcastle. Trzeba przyznać, że efekty ciężkiej pracy są od razu zauważalne. Zawodnicy poruszają się znakomicie, wykonują zagrania i biegają naprawdę realistycznie. Dojścia do piłki, podania, pojedynki główkowe, wślizgi — każdy ten element został dopracowany w najdrobniejszym szczególe. Po zwycięskim meczu bądź strzelonej bramce, piłkarze potrafią cieszyć się i wiwatować, rzucają się na murawę, tańczą, zaś przegrani ukrywają twarz w dłoniach. Wygląda to nie tylko sympatycznie, lecz przede wszystkim prawdziwie. Sterowanie zawodnikiem jest w miarę proste. Oprócz czterech klawiszy kierunkowych używamy trzech innych odpowiedzialnych za podanie i strzał, a także inne zagrania przy odpowiedniej kombinacji. Wreszcie mamy pełną kontrolę nad bramkarzem, możemy wykopywać piłkę daleko w pole, wyrzucać ją ręką bądź delikatnie podawać do pobliskiego zawodnika. Po każdym spotkaniu, czekają na nas szczegółowe statystyki, określające nasze dokonania na boisku. Jeżeli już mówimy o tym, to warto wspomnieć, że wszystkie opcje ustawień drużyny, formacji obronnych, stylów prowadzenia spotkania są oczywiście możliwe do weryfikowania. Program oferuje nam znacznie więcej. Na przykład powtórki najlepszych akcji spotkania, [redacted] znakomitych ustawień kamery wedle naszego uznania oraz rozbudowane opcje gry przez sieć i modem. Grafika jest rewelacyjna, jednak przy zbliżeniach widać trochę pikseli. Animacje zawodników także stoją na wysokim poziomie, wreszcie mamy do czynienia z zawodowcami, a nie sterowanymi elektronicznie kukłami. Dźwięk — super! Namolny komentator, odgłosy szalejącego stadionu, kopnięć piłki, biegania, gwizdków sędziego. Oczywiście miłym akcentem jest możliwość grania polskim zespołem. Wreszcie postarano się o prawdziwe nazwiska, a nie jakieś wyssane z palca. Na koniec, jak się w to gra? Wspaniale!

Eldgar





wydawca	Electronic Arts
producent	EA Sports
data wydania	Grudzień
cena	145.00
dystrybucja	IPS/Licomp
wymagania techniczne	P60, SVGA 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB/GUS

PC-CD jest | PSX jest | SATURN nie ma | N64 nie ma

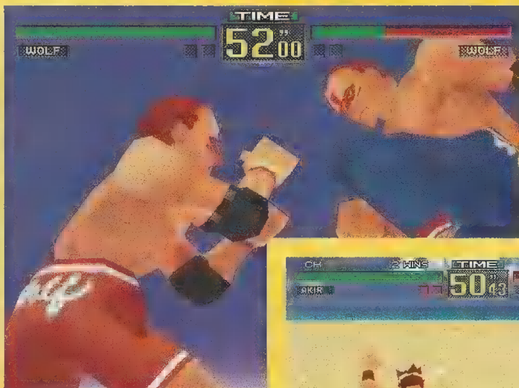
uwagi

92 PROCENT

Najlepsza piłka, w jaką dotychczas grałem i basta!

Virtua Fighter

Jeżeli ktoś chce znać moje zdanie [redacted] te[redacted] „zrzynania" gier z konsoli z zamia[redacted] wydania wersji [redacted] PC, proszę zajrzeć [redacted] działu „Doommania". Tym ra[redacted] czynienia z próbą odwzorowania [redacted] dobrego [redacted] z Segi. Z raczej kiepskim skutkiem.



[redacted] Fighter jest jednym [redacted] najlepszych [redacted] PC, pech chciał, [redacted] ją wcześniej [redacted]

Jest to pierwsza część trylogii „Virtua Fightera", z możliwością walki ośmioma postaciami, działająca w środowisku Windows 95. Niestety, brak jest dwóch moich ulubionych zawodników, mianowicie Shuna i Liona (to że ich nie ma, jest oczywiście jasne jak słońce, gdyż doszli dopiero w drugim turnieju). Kombinacje ciosów dla każdego z wojowników są takie same, jak w wersji na Segę Saturn. Daleko jest jednak PC-towemu „Virtua Fighterowi" do tego z konsoli. Ponieważ fanatycy Segi gryzą paluchy w oczekiwaniu na krążek z trzecią już częścią tej nawalanki (patrz dział „W toku"), to sam pomysł na wydanie już nieco przebrzmiałej gry jest, delikatnie mówiąc, poroniony. Producenci wersji PC-towej, jakby dla podkreślenia tego faktu, znacznie zubożyli niektóre walory graficzne. Usunięto między innymi wspaniałe, renderowane tła. Wyraźna chęć obniżenia wymagań sprzętowych nie usprawiedliwia zastąpienia orientalnych budynków czy ogrodów błękitnym niebem. Zwłaszcza że owe zapotrzebowania wcale nie są takie niskie. Wprawdzie w instrukcji podane jest, że produkt wymaga procesora Pentium 75 (rekomendowane 90), ale radzę raczej przygotować się na to, że względną płynność uzyskacie dopiero przy Pentium 100 + 16 MB RAM. Posiadaczom sprzętów z procesorami 486 radzę zapomnieć o „VF", bo zanim wykona się ruch, można sobie uciąć krótką drzemkę. Aby zaś uzyskać podobny efekt wizualny, jak w wersji konsolowej „Virtua Fightera", potrzebna jest też dobra karta graficzna, minimum SVGA 1 MB. Postacie wyglądają wtedy całkiem przyzwoicie, a niedobory tła nie są zbyt rażące. Przy 256 kolorach w niskiej rozdzielczości (próbowałem i tego) gierka prezentuje się niewiele lepiej od pamiętnego „FX Fightera". Przepaść w walorach wizualnych jest szczególnie widoczna w planszy wyboru zawodników. Ci o słabszych nerwach mogą się nieco wystraszyć. Don't worry, be happy – walka wygląda nieco porządniej.



Wydaje mi się, że najlepszym antidotum na niedoróbki PC-towego „VF" jest po prostu zakup wersji na Segę oraz samej konsolki. Wiem, że to dość poważny wydatek, ale opłaca się, zapewniam. Mówię to z niemałym żalem, ponieważ moją miłością jest właśnie PC, ale fakt faktem, że na PC-cie najlepsze są gry przeznaczone wyłącznie dla niego, a nie podróbki z konsol.

Lucas

Wydaje mi się, że najlepszym antidotum na niedoróbki PC-towego „VF" jest zakup wersji na Segę oraz samej konsolki. Wiem, że to dość poważny wydatek, ale opłaca się, zapewniam.

wydawca	Sega
producent	AM2
data wydania	Listopad '96
cena	169.00
dystrybucja	Mirage
wymagania techniczne	Pentium, 8MB RAM, 2x CD-ROM, Win95

PC-CD	PSX	SATURN	N64
jest	nie ma	jest	nie ma

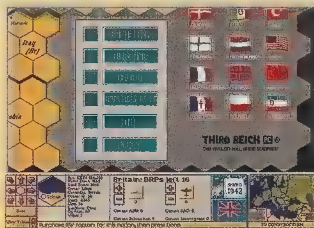
uwagi

80 PROCENT

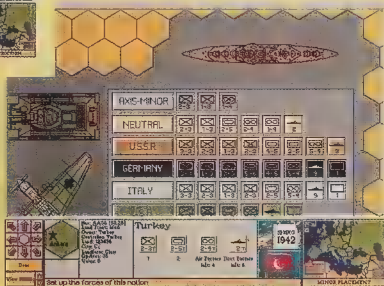
Third Reich

Dla wszystkich miłośników komputerowej strategii mamy dziś kilka dobrych informacji. Po pierwsze, wreszcie znalazł się dystrybutor produktów Avalon Hill w Polsce. Po drugie, będą to produkcje tylko komputerowe (sekcją planszową zajęły się już co obrotniejsze firmy wydawnicze).

O to bowiem otrzymaliśmy bezpośrednio z USA produkt będący w świecie maniaków strategii prawdziwą legendą. Jest nią komputerowa wersja jednego z najsłynniejszych hitów planszowych – Third Reich. Po naszemu – Trzecia Rzesza. I jest to już drugie wejście tej produkcji na rynek komputerowy, bowiem to co otrzymaliśmy, jest zmodyfikowaną wersją dość dawno wydanej gry na Amigę. Sam produkt jest inspirowany niekwestionowanym protoplastą planszowych gier strategicznych dla „ludu". Przodek ów powstał pod koniec lat 70. w Stanach i stał się od razu hitem. Łączył w sobie dość sporą dawkę wiedzy historycznej o epoce (choć była to wiedza dość niekompletna. Wiadomo, w USA wiedzą, że jest gdzieś Europa – wiedzą, bo sporo ich boys „wącha kwiatki" od Normandii po Austrię) oraz w miarę prostych i logicznych zasad funkcjonowania gracza na planszy. Po prostu nic trudnego dla przeciętnego amerykańskiego zjadacza chleba. I o to chodziło... Ten sam cel postawiono przed Third Reich.



Plansza przedstawia nam całą Europę (wraz z państwami neutralnymi, jak Turcja czy kraje Beneluxu), basen Morza Śródziemnego, północne wybrzeża Afryki i sporą część azjatyckiej części ZSRR. Właściwie prościej byłoby powiedzieć czego nie ma – USA! Komputerowa wersja gry nie różni się praktycznie niczym od gry planszowej, gdybym chciał być złośliwy, to stwierdziłbym, że oprócz powiewających flag państw zaangażowanych w konflikt, jedyne co rzuca się w oczy to... brak kostki! Aż rozejrzałem się dokładniej czy nie wyturlała się gdzieś z pudełka. Wszystko jest niezwykle znajome. Podział na tury, skala mapy, rozwiązania graficzne i techniczne... Dla tych, którzy jednak nie mieli okazji pogrywania w poprzednią wersje, kilka wyjaśnień. Trzecia Rzesza to planszówka wykonana w skali dywizyjnej (podstawowa jednostka operacyjna to właśnie dywizja, choć mam problem ze sklasyfikowaniem floty i sił powietrznych – ni to floty, ni dywizjony, może grupy powietrzne i morskie, czort wie...). Jednostek nie można regenerować, a nowe wystawia się na końcu swojej tury działań, korzystając z limitu punktów przeznaczonych na ten właśnie cel. Limit ten powiększany jest po każdej zwycięskiej kampanii. Aby zneutralizować dany kraj, trzeba zająć jego stolicę (wyjątek ZSRR). Nawet jeśli ów kraj jeszcze dysponuje jakąkolwiek armią, to ona od razu kapituluje. Jednostki można grupować w stosy (maksymalnie dwie jednostki na jednym polu, wyjątek to tzw. faza wykorzystania powodzenia) i uderzać z kilku pól na jedno. Stosunek sił to najzwyklejszy iloraz atakujący/obrońca zmodyfikowany o przeszkody terenowe (np. Linia Maginota), wpływ lotnictwa, etc. Wynik generowany jest losowo (wiem co zrobili z kostką!!) spośród danych w tabeli. Ze względu jednak na niewielką ilość pozycji w tych tabelach, czasami gracz będzie potrzebował Valium dla uspokojenia rozdygotanych nerwów. Grać można samemu z maszyną lub z kumplem. Zawodowcom polecam rozwalanie gry od samiutkiego początku (rozpoczęcie opcją Campaign Mode), przed Tobą bezkresne równiny Europy do podbicia. Tym, co lubią być bici, powinna wystarczyć opcja kampanii od 1942 lub 1944 roku.



Interfejs jest dość przejrzysty, a okno z helpem powinno rozwiązać ostatnie wątpliwości. Grafika, podobnie jak i oprawa dźwiękowa, stoją na dość, hm... niskim poziomie. Chyba do niektórych nie dotarło, że wydawanie gier to nie prowadzenie programu „W starym kinie". Mimo upływu ponad piętnastu lat w grze zasadniczo nic nie zmieniono. A wystarczyłoby dobrać parę megabajtów ze starych kronik i nieco zmienić kolorki, by choć zachwycić się graficzną stroną gry. A strona techniczna... No cóż. W epoce V for Victory (notabene wypuszczonej za zgodą i wiedzą Avalon Hill) nikogo już nie będą rajcowały pojękiwania Sound Blastera emulującego AdLiba i tyle... Z drugiej strony, albo zachowujemy przepisy i formę z czasów Cartera i nazywamy to Third Reich v. 2.0, albo piszemy coś od nowa i ochrzcimy to mianem Third Reich II. Czas to rozważyć i coś zrobić. Pozostaje jedynie pewność, że po tę grę sięgną jej wieloletni wielbiciele (dziś goście z dorosłymi dziećmi i łysinami) choćby tylko po to, by przypomnieć sobie czasy, gdy nie ruszając się z domu, razem z kumplem podpalało się Europę. ***Jagd 52 & Suicide***

wydawca	Avalon Hill
producent	Avalon Hill
cena	146.00
dystrybucja	Mirage

PC-CD jest · PSX nie ma · SATURN nie ma · N64 nie ma

uwagi

65 PROCENT

Powrót do przeszłości. Dla wieloletnich fanów wspaniały come back, dla początkujących i rozpasanych możliwościami nowych produkcji, będzie to tylko wspomnienie przeszłych lat.

Battleground Waterloo

...Jest [redacted] czerwca 1815 roku. [redacted] rozległymi [redacted] wstaje pogodny dzień. Dwie militarne potęgi XIX-wiecznej Europy szykują się [redacted] decydującego starcia. [redacted] Ci [redacted] do[redacted] jedną [redacted] stron. Jako [redacted] Cesarz Francuzów możesz poderwać [redacted] Starą Gwardię [redacted] połączone armie koalicji angielsko-pruskiej. Przejmując rolę angielskiego generała Wellingtona [redacted] pruskiego feldmarszałka Bluchera, możesz pokonać słynnego Napoleona. [redacted] zależy [redacted] Ciebie...



Fani strategicznych gier mają znowu przed sobą perspektywę źle przespanych nocy. Jeszcze dobrze nie zasmakowali w zmaganiach „Battleground Ardennes" i „Battleground Gettysburg", a tu już następny produkt. Nowe tytuły serii „Battleground" mnożą się w tempie królików australijskich: „Battleground Shiloh" o jednej z najkrwawszych bitew wojny secesyjnej Stanów Zjednoczonych, „Battleground Antietam" (wojska generała Lee w wojnie secesyjnej) czy „Battleground Sinai" (ofensywa Izraela w 1973 roku na arabskich sąsiadów). Mamy nadzieję, że nadążymy je recenzować. Dziś „na warsztat" bierzemy grę o słynnej bitwie pod Waterloo.

„Battleground Waterloo" kontynuuje konwencję poprzednich gier tej serii. Znajdujemy tu ten sam dobry interfejs sterowania walką. Zmiany w tym zakresie są minimalne, a ikony – choć ich sporo – nietrudne do zapamiętania. Również takie same – jak w grach-poprzedniczkach – utrzymane zostały wypróbowane już fazy gry i ich reguły. Niestety, oznacza to jednocześnie, że przeniesiono tym samym niektóre wady. A nie odnoszą się one tylko do drobiazgów. Służę przykładem: jednostka wojskowa, która poruszała się w poprzedniej fazie tury, w następnej fazie nie może atakować. Nieodparcie nasuwa się pytanie – a niby to dlaczego? Dochodzimy sprawnie do przeciwnika, jesteśmy z nim w zwarciu, dysponujemy momentem zaskoczenia i... nie możemy mu zadać ciosu! Reguły gry stanowią bowiem, że wbrew logice, spokojnie poczekamy aż wróg skoczy nam do gardła i upuści krwi! A przecież wystarczyłoby połączyć w całość punkty ruchu i punkty walki oraz swobodnie dysponować – w obrębie takiej puli – ruchem i walką jednostki w danej turze gry. Niestety, reguły „Battleground" nie pozwalają na to! Takich „regulaminowych" udziwnień jest w serii Battleground nieco więcej. Dla przykładu – przesadnie rygorystycznie egzekwowane są zdolności jednostek wojskowych do przemierzania różnych rodzajów terenów. Powoduje to nieco udziwnień gry i może stać się przyczyną pewnej jej rozwlekłości.

Urok grafiki gry jest niezaprzeczalny. Jej styl utrafiony, a szata graficzna i animacja jednostek, jak w grach poprzedniczkach. Jest to powód do zadowolenia, gdyż owa grafika i animacja to mocne punkty serii „Battleground". Zawiera się w niej atrakcyjna dla oka, czytelna i dobra kolorystycznie – dwu- i trójwymiarowa topografia terenu walki. Odnotować tu trzeba wyraźny postęp wyrazistości obrazu terenu, choćby w stosunku do gry „Battleground Ardennes". Grafika gry „Battleground Waterloo" oddaje również niezwykłą dbałość o historyczną wierność obrazu barwy (umundurowania) jednostek i rysunku wojennego sprzętu. Kolejną zaletą „Battleground Waterloo" jest wierne osadzenie jej akcji w ówczesnych realiach epoki. Dotyczy to zarówno dawnej topografii terenu, rodzaju i rozmieszczenia zabudowań, struktur i liczebności armii, autentyczności nazwisk i wizerunków jej dowódców. Znajdujemy wśród nich również historyczne polskie nazwiska.



Ścieżka audio „Battleground Waterloo" jest doskonała. Odnajdujemy w niej zarówno autentyczne marsze armii napoleońskiej, pruskie „parade-marsze", jak i autentyczne „przygrywki do boju", wykonywane przez szkockich kobziarzy armii generała Wellingtona. Efekty dźwiękowe bitew nie budzą zastrzeżeń, jeśli pominąć fakt, że nie w każdym starciu jednostek chcą one zadziałać. Wyobraźnię grającego wspomagają – na równi [redacted] dźwiękiem – barwne, króciutkie wstawki filmowe w momentach starcia. Ukazują one na maleńkich ekranikach – wkomponowanych w ekran bitewnego pola – moment oddawania strzałów przez baterie, salw oddziałów, a nawet sekwencje szarży kawalerii. Są to migawki z filmów o wojnach napoleońskich, tak licznych, że nawet trudno odgadnąć z których.

Dokumentacja gry w języku polskim jest przejrzysta i wydana niezwykle starannie.

Reset

„Battleground Waterloo" to wartościowa pozycja zarówno dla starych wyg, jak i dla młodych fanów gier strategicznych.

wydawca	Empire Interactive
producent	Talon Soft
data wydania	Już jest
cena	122,00
dystrybucja	Marksoft
wymagania techniczne	386DX, SVGA 4MB RAM, 2x CD-ROM, SB/GUS

PC-CD jest · PSX nie ma · SATURN nie ma · N64 nie ma

uwagi

84 PROCENT

Road Rash



[redacted] pojawiają się gry, które [redacted] pozornej prostoty i niezbyt wyszukanej fabuły, potrafią wciągnąć [redacted] wiele godzin. [redacted] dobrze, lecz [redacted] zrobić np. recenzent, które-[redacted] zakręciła maksymalnie [redacted] łbie. Z pewnością powinien napisać coś [redacted] jej temat, jednak myli się ten, [redacted] sądzi, że mając [redacted] czynienia z taką grą jak „Road Rash", jest [redacted] proste...

Odpowiedź nasuwa się zaraz po odpaleniu programu. Intro wprowadza nas w świat szalonych wyścigów motocyklowych, gdzie mamy możliwość dosiadania najszybszych maszyn naszego globu i rywalizacji z przeciwnikami, którzy niekoniecznie należą do najbystrzejszych. Któż bowiem inny wpadłby na pomysł urządzania wyścigów na zakłady w środku miasta, na autostradzie i drogach dojazdowych? Niestety, trzeba przyjąć wyzwanie, jakie stawiają nam „koledzy" i wziąć udział w tym miłym przedsięwzięciu, inaczej na zawsze przylgnie do nas etykieta frajera i cieniasa. Lecz cóż to, czym mamy się ścigać – tym złomem za niecałe 3000 baksów? Odpowiedź brzmi – jes (z angielska).

Początki są trudne, jednak w miarę upływu czasu nasze konto wzbogaca się o kilka dolców, jeżeli oczywiście wygrywamy wyścigi. Gra oferuje nam dwa warianty rozgrywki – „Trash" - by sprawdzić tory i „Big Game" – czyli jazda na maksa. Jak już wspomniałem, ścigamy się i zarabiamy pieniążki. Następnie kupujemy nowe maszynki i znowu się ścigamy. I tak w kółko. Ktoś powie, ale banał! Na pewno nie! Aby nawiązać równorzędną walkę z gośćmi na trudniejszych levelach, potrzebujemy nie pieniędzy, lecz góry pieniąchów! Inaczej możemy sobie tylko przez szybkę popatrzyć na maszynki stojące w sklepie. Niemniej, należy mieć nadzieję iż pewnego dnia zasiądziemy na takim superbolidzie.



Wyścigi odbywają się na 5 trasach – w mieście, na wybrzeżu Pacyfiku, w Sierra Nevada, na półwyspie i dolinie Napa. Trasy różnią się miedzy sobą długością i rodzajem pułapek, jakie dla nas przygotowały.

Naszym jedynym celem jest dojechać do mety jako number 1 i nieważne jak to zrobimy. Wszelkie chwyty są dozwolone, możemy jeździć na skróty i walić po gębach naszych przeciwników. W ruch idą ręce, nogi, a nawet metalowe kastety! Jeżeli wyeliminujemy wroga – punkt dla nas. Żeby nie było „letko", to na drodze napotkamy sporo utrudnień. A to roboty drogowe, czy jeżdżące samochody lub ludzie bezczelnie przekraczający jezdnię. Ale sami tego chcieli. Wystarczy ładnie nacelować i... bum, siwa babcia leży na drodze! ***Gdy daj Boże, uda się nam dojechać do mety i zwyciężyć, czeka nas nie lada nagroda. Oczywiście gratulacje, pucharek i panienka o pulchnych czerwonych ustach i dużych... no tego, niebieskich oczach.*** Słowem, jest o co walczyć. Cykl zawodów jest dość długi i wygląda tak, jak szkolenie adeptów Klasztoru Shaolin. Z dnia na dzień jest trudniej i coraz częściej dostajemy bęcki. Ale proszę się nie załamywać.

Kilka słów o samym programie. Wykonany został starannie, z ogromną dbałością o szczegóły. Grafika SVGA przedstawia się nader okazale, jednak jest pewne małe „ale"... Musimy mieć co najmniej Pentium 100 i 16 MB RAM, bo pozostanie nam gra w wersji VGA z pikselami włażącymi prosto w oczy.

Zupełnie inaczej ma się strona muzyczna. Na płytce zostało zawartych kilka znakomitych utworów, klimatem pasujących do wykonywanego przez nas zajęcia. Dwie najsłynniejsze kapele, które użyczyły swych melodii to Terapy? i Soundgarden. Znakomite, ostre gitarowe riffy oraz łomot bębna stwarzają odpowiedni stan. Aż ciarki łażą po plecach.

Wypadałoby jakoś podsumować zjawisko zwane „Road Rash", ale nie jest to sprawa prosta. Przede wszystkim nie jest to gra dla normalnych, trzeba mieć trochę nie teges, by jej naprawdę posmakować. Szalony pomysł sprawdza się znakomicie. Czegoś takiego jeszcze nie było! Nie chciałbym demoralizować młodych ludzi, choć zapewne już od jakiegoś czasu to robię, jednak muszę stwierdzić, że „Road Rash" jest jedną z najzabawniejszych gier, w jakie w ogóle miałem okazję zagrać. Chcecie spróbować, proszę bardzo, uważajcie jednak na to, kiedy starzy wracają do chaty. A to, że gra ta nieco dziwnie wpływa na nasze usposobienie, to już inna para kaloszy. Wiecie co zrobię. Obrócę teorię w czyn. Założę moje deszczowe gumiaki, na grzbiet zarzucę skórę z plastikowej świni i pożyczę od kumpla z sąsiedniej klatki dziesięcioletnią motorynkę. A potem, drżyj Warszawo....

Eldgar



wydawca	Electronic Arts
producent	Electronic Arts
data wydania	Już jest
cena	134.20
dystrybucja	IPS/Licomp
wymagania techniczne	Pentium, SVGA 16MB RAM, 2x CD-ROM, Win95

PC-CD jest | PSX nie ma | SATURN nie ma | N64 nie ma

uwagi

83 PROCENT

Najbardziej szalone i pełne humoru wyścigi, jakie pojawiły się w ostatnim czasie. Nie sposób się przy nich nudzić!

Total Mania

W 2140 roku władzę na Ziemi i wszystkich planetach skolonizowanych przez ludzi należała do potężnych korporacji, jednak i one musiały ulec silniejszemu przeciwnikowi. Nastała era rządów robotów....

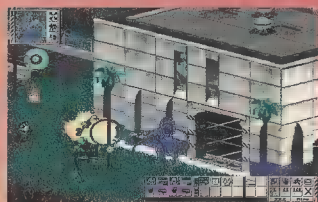
W grze „Total Mania" kierujesz tajną organizacją militarną, przeciwstawiającą się reżimowi bezdusznych maszyn. Dowodzisz oddziałem cyborgów, których wysyłasz na terytorium wroga w celu przeprowadzenia sabotażowych akcji.

Jest 20 misji, zebranych w 4 kampanie. Najpierw przechodzisz 4 misje – penetrujesz budynki i teren oraz kompletujesz informacje i sprzęt niezbędne do wykonania misji piątej, wieńczącej kampanię. W praktyce zadania stawiane przed naszym oddziałem sprowadzają się do eliminacji wrogich jednostek, zniszczeniu ważnych strategicznie urządzeń i surowców oraz zdobycia nowych technologii. ***Gra łączy w sobie elementy graficzne i strategiczne, znane z takich hitów, jak „Syndicate", „Gender Wars", „UFO" czy „Crusader".*** Podobnie jak w tamtych grach, pole akcji przedstawione jest w izomerycznym rzucie, teren i budynki są wielopoziomowe i można strzelać do wszystkiego – grafika w SVGA. Możemy powiększyć pole gry, bez utraty jakości obrazu.

Przed i po każdej misji „lądujemy" w bazie. Są tu pomieszczenia: ARMORY (ekwipunek i uzbrojenie), QUARTERS (opcja save/load), ROBOT LAB (tutaj dzięki informacjom i gotówce ulepszamy i reperujemy jednostki) oraz BRIEFING ROOM (poznajemy cele naszej misji, mapę terenu i wyruszamy do akcji). Podczas misji w rogu ekranu jest się mapa. Pozycje naszych jednostek, to jasne kropki, niebieskie to cele.



U dołu ekranu są panele kontrolne naszych cyborgów. Informują o kondycji,ekwipunku, rodzaju używanej aktualnie broni i trybie walki. Tutaj możemy tworzyć pododdziały, używać i przekazywać przedmioty. Obok paneli kontrolnych umieszczono menu, dzięki któremu możemy wybrać tryb walki i poziom agresywności dla pododdziału lub pojedynczego cyborga. Polecam atak stacjonarny, jest dosyć efektywny i bezpieczny (cyborgi nie marnują energii i nie narażają się). Pozostałe ikonki to włączanie/wyłączanie trybu biegania, cele misji i powrót do bazy bez ukończenia zadania. Podstawowym ekwipunkiem naszych cyborgów, oprócz broni, są baterie – bez nich nie są one w stanie wykonać żadnej czynności. Inne elementy wyposażenia, takie jak broń czy magazynki, można znaleźć „przeczesując" obszar, ale w bałepiej zaopatrzyć się w bazie. Możemy znaleźć inne rzeczy: uzbrojenie, bazy danych z informacjami o nowych technologiach, surowce (złoto, metale itp.). Dobrą strategią jest podzielenie oddziału na mniejsze grupy i przydzielenie każdej innego zadania. Należy „badać" ściany i podłoże. Często znajdują się tam przyciski i ruchome platformy (są dobrze zamaskowane), za pomocą których możemy otwierać niektóre drzwi i wyłączać np. zapory energetyczne.



W tym miejscu muszę wspomnieć o niesamowitej muzyce towarzyszącej nam w grze. To co słychać jest „odlotowe", bez tego gra wiele by straciła.

Trochę o minusach. Cyborgi przejawiają tendencje do „zaplątywania się" w terenie, głównie w okolicach drzwi i schodów. Często dochodzi do sytuacji, że nasz oddział rozbiegnie się po budynku lub terenie, bo np. inny cyborg nie zdążył przejść przez drzwi z innymi i teraz szuka drogi na własną rękę. Należy prowadzić krok po kroku nasze jednostki do określonego celu. Jeżeli po prostu wskażemy oddziałowi na mapie gdzie ma iść, to możemy być pewni, że tam nie dojdzie.

Także zmieniający się widok poziomów bardzo utrudnia orientację i fałszuje perspektywę. Gra nie współpracuje z niektórymi kartami graficznymi.

„Total Mania" nie zaskakuje, ale umiejętnie łączy i wykorzystuje znane rozwiązania, dlatego dość przyjemnie można spędzić przy niej czas.

Agnes

Czadowa muzyka, dużo strzelania, trochę strategii. Można zagrać i nie żałować. Możliwość gry w sieci, przez kabel i modem uatrakcyjnia rozgrywkę, gdyż możemy zmierzyć się z „żywym" przeciwnikiem.



wydawca	[illegible]
producent	[illegible]
data wydania	Listopad '96
cena	139.00
dystrybucja	Mirage
wymagania techniczne	486DX2 SVGA 8MB [illegible] Windows

PC-CD	PSX	SATURN	N64
jest	nie ma	nie ma	nie ma

uwagi

75 PROCENT



COMMAND & CONQUER RED ALERT

Panowania nad światem część druga.
Tym razem
KAPITULACJA NIE WCHODZI W RACHUBĘ!
Red Alert™ t'o godny następca gry Command & Conquer™



Producent:
Virgin Interactive Entertainment
oraz Westwood Studios

PRIVATEER 2 THE DARKENING

Z informacji wynika, że chory zdołał zbiec porywaczom i przechwycić statek kosmiczny. Obecnie pacjent przemierza galaktykę walcząc i zdobywając drogą kupiectwa środki utrzymania. Celem jego wędrówki jest najprawdopodobniej odzyskanie straconej tożsamości.

ŻYCIE W KOSMOSIE TO NIE TAKA ŁATWA SPRAWA



Producent. Origin

BATTLECRUISER 3000AD

Kombinacja strategii, symulacji walki kosmicznej i zarządzania zasobami planetarnymi – wszystko w nadzwyczaj szczegółowo odwzorowanym i ekspansywnym wszechświecie.

LOS CAŁEJ ZAŁOGI I NIEZLICZONYCH CYWILIZACJI JEST W TWOICH RĘKACH



Producent Take-Two Interactive Software, Inc. Gametek

FIFA 97

Supergra w piłkę nożną wykorzystująca zupełnie nową technologię programowania. Ruchy zawodników opracowano w oparciu o ćwiczenia z udziałem Davida Ginolla, gwiazdy reprezentacji Francji i drużyny New Castle United. Profesjonalnie wykonana 32-bitowa gra, wykorzystuje technikę 3D. Sprawne i płynne poruszanie zawodnikami oraz wiele innych nowinek spowodują, że własnym oczom nie uwierzysz.

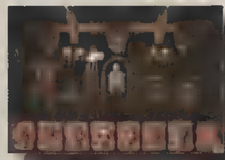
WIELU WIERZY, ŻE PIŁKA NOŻNA JEST NAJWSPANIALSZĄ GRĄ NA ŚWIECIE. CO TY NA TO?



Producent. Electronic Arts

LORDS OF THE REALM II

Czy chcesz być królem w średniowiecznej Anglii, brać udział w rozgrywkach feudalnych potęg? Czy chcesz panować nad chłopstwem, rozwijać gospodarkę, manewrować wojskami i rozstrzygać wojenne spory we właściwy sobie sposób?
Czy spodoba Ci się połączenie Civilization i Warcraft II.
Jeśli tak, to
BĄDŹ KRÓLEM, DOWÓDCĄ – BĄDŹ WŁADCĄ!



Producent: SIERRA

TOMB RAIDER



Gra okrzyknięta przebojem roku jeszcze przed premierą! Lara Croft to żeński odpowiednik Indiany Jones'a połączonego z Brucem Willisem. Zatrudniona przez potężny Syndykat Lara przeszukuje mistyczne miejsce zwane Scion. Wprowadzony do gry system inteligentnych kamer, dynamizm postaci i jakość wykonania gry zapierają dech!



Producent: Eidos Interactive

INTERAKTYWNE 3D ŚRODOWISKO Z WIELOMA NIESPODZIANKAMI

TUNNEL B1



Producent: Ocean Software

Kiedy po raz pierwszy pokazano tę grę nikt nie uwierzył, że na PC można uzyskać tak szybką animację 3D. Niezwykły wydaje się także realizm gry



NAJLEPSZA STRZELANINA W JAKĄ GRAŁEŚ!

SUPER EF 2000



Producent: Ocean Software

Wydawało się, że DID po wydaniu EF2000 nie może już niczym zaskoczyć, tym czasem nowa wersja symulatora, to nie tylko procedury dla WIN95, ale także lepsza grafika, szybkość i wiele innych dodatków.



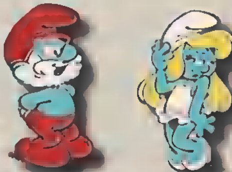
TAK JESZCZE NIE LATAŁEŚ!

SMURFY



Producent: Infogrames Multimedia

Super produkcja z niebieskimi stworkami w roli głównej, całkowicie polska, profesjonalna wersja z aktorami znanymi z dobranocki. Gra przede wszystkim bawi, ale także uczy. Niezbędna w każdym domu, gdzie jest komputer i dziecko.



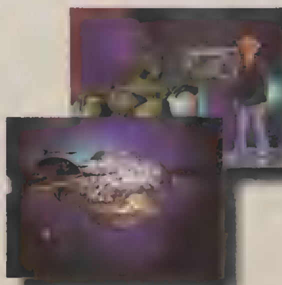
DLA KAŻDEGO KTO LUBI NIEBIESKIE LUDZIKI

WŁADCA WYMIARÓW



Producent: Eidos Interactive

Gra przygodowa, całkowicie po polsku, 2CD ręcznie rysowanej grafiki, super klimat, zawodowi aktorzy, znakomity scenariusz, kilka niespotykanych rozwiązań.



„RADA WYMIARÓW" POTRZEBUJE CIEBIE!

PRZEBOJE 1997 ROKU

IPS · COMP · MIRAGE




DUNGEON KEEPER

Ta gra to AKCJA i STRATEGIA z domieszką trzeźwej, acz fantazyjnie ujętej potrzeby rozwijania swoistych technologii służących unicestwieniu intruzów. Przewrotna, niemal bluźniercza wyprawa w krainę rpg, gdzie role zostały odwrócone: to:

TY JESTEŚ PANEM SYTUACJI.

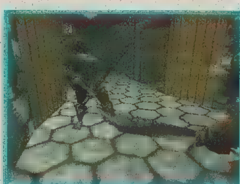
Producent: Bullfrog




ATLANTIS–THE LOST TALES

Podczas gdy reszta ludzkości powoli wydostaje się z czasów prehistorycznych, ludność Atlantydy cieszy się osiągnięciami starożytnej cywilizacji, popartymi cudami i wyrafinowaniem. Ze swojego pałacu królowa Rhea rządzi wyspą pokoju i obfitości, gdzie przemoc i intrygi nie mają miejsca. Ale czy na pewno?

Producent: Cryo Interactive Entertainment




DEATHTRAP DUNGEON

Na podstawie bestsellerowych książek Iana Livingstone'a powstaje wspaniała gra łącząca najlepsze cechy takich gatunków jak gra przygodowa czy strategia. Nie unikniemy także walki w niezwykłym, w pełni teksturowanym świecie 3D.

Producent: Eidos Interactive




GUTS'N'GARTERS

Nowy kierunek w produkcji gier komputerowych. Renderowane, ruchome tło, animowane wybuchy, super realistyczne postaci, niezwykła akcja, jakość grafiki i animacji. Nieliniowa i niepowtarzalna fabuła, pełna adrenalina.

Producent: Ocean Software

ADRESY ADRESY ADRESY ADRESY ADRESY ADRESY ADRESY ADRESY ADRESY

IPS

IPS Computer Group,
02-916 Warszawa,
ul. Okrężna 3
tel. 642 27 66, 642 27 68
fax: 642 27 69
WWW:www.ipscg.waw.pl

LiCOMP

Licomp,
02-916 Warszawa,
ul. Okrężna 3
tel. 642 95 53
fax: 642 27 69
WWW:www.ipscg.waw.pl

MIRAGE

MIRAGE,
03-933 WARSZAWA,
ul. Obrońców 2c
tel. 6161555, 6161551,
fax: 6161551
e-mail: mirage@ikp.atm.com.pl

[illegible] IPS CG, LICOMP I MIRAGE		
AMI-COM	Gdańsk, ul. Kartuska 245	tel. 058-321044 w.8
ARTICA	Gdańsk Wrzeszcz, ul. Matejki 6	tel. 058-470262
AVAX	Warszawa Al. St. Zjednoczonych 65	tel. 022-130926
[redacted]	Szczecin ul. Rodła 8	tel. 091-594042
CD PROJECT	Warszawa, ul. Marszałkowska 7/3	tel. 022-250703
CLOCK	Warszawa, DH Jupiter, ul. Towarowa	tel. 022-6204248 w.114
DMG	Warszawa, ul. Grzybowska 39	tel. 022-6208299
MARMET	Zabrze, ul. Wolności 262	tel. 032-1715611 w.460
OPTIMUS BIS	Częstochowa ul. Kopernika 10/12	tel. 034-652974
STUDIO KOMPUT.	Wrocław, ul. Klaczki 4/1	tel. 071-252458
USER	Kraków, ul. Rzemieślnicza 31	tel. 012-668854

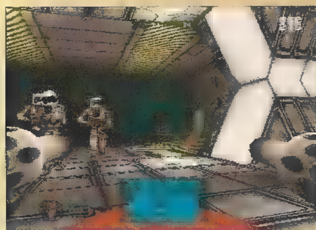
SKLEPY [redacted]	
AGNUS	Warszawa, ul. Widok 19
AMICOM	Białystok, ul. Piłsudskiego 38
ARTICA	Gdańsk, ul. Grunwaldzka 45
CATOM	Katowice, ul. Mickiewicza 4
COMAT	Warszawa, Dworzec Centr. p.12
CMR DIGITAL	Warszawa, Aleje Jerozolimskie 2
[redacted]	Warszawa, ul. Grzybowska 39
DYNAMIC	Sosnowiec, ul. Modrzejewskiego 16
MEGAMEX	Łódź, ul. Piotrkowska 153
MIKRO-FAN	Olsztyn, Plac Wolności 2/3
[redacted]	Warszawa, ul. Gen. Abrahama 4
ULISSES	Kalisz, ul. Śródmiejska 26
P.H.U. JANA	Gliwice, ul. Barlickiego 4
Biuro usł. komp. RAM	26-600 Radom, ul. Żeromskiego 42

Blam! Machinehead

Zaczyna się [redacted] typowo – [redacted] wprowadzającym [redacted] surrrealisty-[redacted] świat przemocy, gdzie jedynym obrońcą [redacted] i naprawcą [redacted] szkód jesteś [redacted] Ty.

Nieszczęsny przypadek sprawił, że młody naukowiec – kobieta, została scalona z maszyną i teraz toczy heroiczny bój o przetrwanie. Wygląda to niezbyt sympatycznie – pojazd latający, świetnie wyposażony w najnowsze osiągnięcia techniki i człowiek połączony z nim kilkoma kabelkami, ale kombinacja ta jest niezwykle skuteczna. Kierując maszynką, mamy do wykonania kilka zadań np. zniszczyć wszystkie kokony ogromnych pająków, zająć się eskortą transportu bądź zlokalizować i uruchomić satelitę. Oczywiście czekają nas inne wyzwania – likwidacja wrogów: zwierzęta mutanty, żołnierzy itp. oraz niszczyć punkty oporu – wieżyczki z bronią i latające helikoptery. Oczywiście podczas walki tracimy energię pól ochronnych i w niektórych rodzajach broni kończy się amunicja. Piszę w niektórych, gdyż mamy jedno działo zawsze naładowane na maksa. Aby działać bardziej skutecznie, posiadanie innego typu uzbrojenia jest po prostu niezbędne. Nic tak nie cieszy, jak przyładowanie w wroga z granatnika bądź giwery fotonowej. Poziomów do „zaliczenia" jest 4, a te są z kolei podzielone [redacted] poszczególne levele. Wspomniałem, że mamy różnego typu misje do wypełnienia, muszę jeszcze dodać, że nie są one łatwe. Przejście na wyższy poziom wiąże się oczywiście z kolejnymi problemami.





Statek prowadzi się znakomicie, jest jakby bezwładnie zawieszony w powietrzu. Przypomina to nieco „Descenta" tyle, że tu nie ma ciasnych korytarzy. Sterowanie nie nastręcza problemów, zarówno w wersji konsolowej, jak pecetowej. Grafika na poziomie, jest nafaszerowana sporą ilością efektów wizualnych uatrakcyjniających rozgrywkę. Dźwięk jest niezły, pulsujące rytmy wypełniają otwory słuchowe aż miło! ***Eldgar***

wydawca	Eidos
producent	Core Design
data wydania	Już jest
cena	199.00
dystrybucja	Bobmark
wymagania techniczne	Sega Saturn

PC-CD jest | PSX jest | SATURN jest | N64 nie ma

uwagi [redacted]

79 PROCENT

Jedna z lepszych strzelanek, jakie się ostatnio pojawiły. Maksymalna zabawa przez wiele wieczorów!

Virtual Hydlide

Niesamowita przygoda [redacted] [redacted] każdego, [redacted] odważy się odpalić grę „Virtual Hydlide".





ak to w światach fantasy bywa, mamy do czynienia z dobrem i złem. Sterując odważnym wojownikiem, musimy uratować ze szponów straszliwego demona piękną księżniczkę. Droga do sławy jest długa i ciężka. Przemierzając bezkresne połacie otwartych terenów czy też podziemi, musimy mieć baczenie na wszelkie niebezpieczeństwo. To, że atakują nas słudzy demona, jest jak najbardziej zrozumiałe, jednak radzę uważać na formy, jakie przyjmują. Nie jest trudno zobaczyć nacierającego na nas człowieka, co jednak powiecie na żywe drzewo, które zaskakuje nas w najmniej oczekiwanym momencie i szybko pozbawia życia. Trzeba mieć oczy dookoła głowy. Podczas naszej wędrówki możemy zbierać liczne przedmioty: bronie, zbroje, magiczne lampy, pierścienie. Trzeba umiejętnie dobierać ekwipunek, aby nie być zbytnio obciążonym, co spowoduje, że nasz bohater będzie mniej ruchliwy. Naprawdę niezbędne rzeczy można znaleźć za ukrytymi ściankami, drzwiami, dlatego należy szczególnie uważnie przeglądać wszystkie tajemniczo wyglądające miejsca. „Virtual Hydlide" jest wykonana dość dobrze. Niestety, razi nieco powolność programu, jednak po dłuższym graniu nie zwraca się na to uwagi. Atmosfera grozy i tajemniczości jest stałym elementem rozgrywki, a pogłębiają ją jeszcze całkiem trafne dźwięki. Ciekawym elementem jest losowy generator światów, który sprawia, iż prawie niemożliwe jest powtórzenie jakiegokolwiek widoku. Prosty sposób sterowania postacią jest niewątpliwie atutem, szkoda tylko, że napotykamy niewiele postaci. Patrząc z innej perspektywy, nie mamy wiele czasu na ratowanie własnego zdrowia, zaś większe liczby postaci sprawiłyby, że nasza przygoda skończyłaby się bardzo szybko.

Eldgar





Bardzo ciekawa, choć niestety zbyt mocno uproszczona pozycja dla miłośników RPG.

Crash Bandicoot

Można mówić o rewolucji! Tak jak „Tekken" i „Virtua Fighter" w bijatykach, „Sega Rally" i „Ridge Racer" w wyścigach, tak „Crash Bandicoot", „Nights" oraz „Mario64" w zręcznościówkach. „Crash" dosłownie zwala z nóg. Odpalam gierkę, a tutaj zwyczajnie, jakieś logo, muzyczka, krótka animacja, main menu.



Czas na granie – sprawdziłem w options, czy można coś ulepszyć, bym nie musiał nadmiernie rzucać mięsem, niestety, oprócz opcji muzycznych nic ciekawego. Odpalam start i gały padają mi na podłogę, brzuch spada do samej ziemi – czy to gra, czy to intro? Nie mogę, grafika liczona w realtime wygląda jak przerenderowane intro. To jest to, zaczęło się, wlepiłem gały w monitor i gram. Chwilę później pojawił się FunX z Damianem i tak wciśnięci w siedzenia katowaliśmy „Crasha" i Playstację przez 10 godzin non stop. Czy może być lepsza recenzja gry? Crash to mały lisek, który wraz ze swoją panną zostaje porwany przez dwóch walniętych naukowców, chcących zapanować nad światem. Crash daje dyla, panienka zostaje. Jak sam kapujesz, czas na ratunek. Masz do pokonania całą wyspę i tak urozmaicone levele, że nie będziesz się nudził. Zaczynasz na plaży – Sanity Beach, dość łatwe wąwozy da się przejść jednym szybkiem, potem Jungle Rollers, The Great Gate – dużo skakania, Boulders – uuuupsss to przecież Indiana Jones!, Up Stream – przejście przez rzeczkę zabija, Papu Papu – z wizytą u smakusza, Rolling Stones – mielące na drobny mak koła witają, Hog Wild – przejazd na dzikiej świni... dalej nic już nie będę pisał bo zepsuję całą zabawę. Porady i rady: 100 jabłek to nowe życie.



3 zebrane wizerunki ukochanej Crasha to możliwość nabicia kabzy na bonusie oraz zgranie stanu gry na memory card, wystarczy tylko przejść bonus. 3 razy strzały to rozwałka dla wszystkich, na których wejdziesz. Pudło z napisem „C" oznacza, że po nagłym zgonie zaczniesz z tego miejsca, ogólnie zasada jest jedna, zbieraj wszystko, co pozostanie po rozwalonych pudłach, jedyny wyjątek to pudło z napisem TNT, radzę nie rozwalać, bo Crash zrobi buuuum i zostaną po nim trampki. Każde spotkanie z mieszkańcem wyspy kończy się utratą życia. Morsuki, kraby, żółwie, rośliny z paszczą jak smok i węże tylko czekają aż wpakujesz się na nich pełną prędkością. Crash może się bronić szybkimi obrotami lub skokami. Oprócz typowych dla tej gry etapów, gdy widzisz Crasha przed sobą, są też tradycyjne, gdzie Crash jest pokazany z boku, dodatkowo w etapie Boulders – widzisz Crasha przed sobą. Jak to mówią, szampon i odżywka w jednym.

„Crash Bandicoot" to rewolka w świecie gier zręcznościowych. Genialna dla wszystkich od 0 do 100 lat. Jeśli nie masz „Crasha" nie masz i PSX-a, „Crash" i PSX to jedno! Opad szczęk murowany, kocham tę gierkę. Czy możecie sobie wyobrazić, że ja Gruby zrezygnowałem z niedzielnego obiadu, by móc wejść w świat Crasha. **Gruby**



„Crash Bandicoot" to rewolka w świecie gier zręcznościowych. Genialna dla wszystkich od 0 do 100 lat. Jeśli nie masz „Crasha" nie masz i PSX-a. „Crash" i PSX to jedno!

wydawca	Sony
producent	Universal
data wydania	Styczeń
cena	ok. 209,00
dystrybucja	Sony Polska
wymagania techniczne	PlayStation

PC-CD	PSX	SATURN	N64
nie ma	jest	nie ma	nie ma

OCENA: **99** PROCENT

Tunnel B1

No i stało się. Długo (sz)czekaliśmy na tę gierkę i się wreszcie doczekaliśmy.

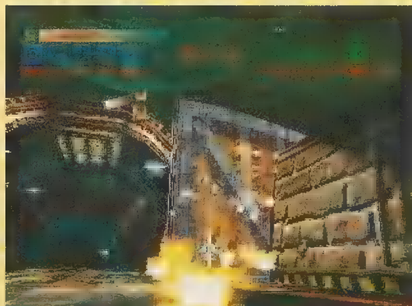








Gierkę odpaliłem, intro zobaczyłem, dałem muzycznego czadu i wstąpiły we mnie dziwne moce. W sumie poczułem się jak bym się przeniósł o miliony lat świetlnych w zupełnie inny wymiar. Gierka ma klimat, choć pomysł jest tak stary jak moja babka, która była pierwszą skomputeryzowaną babką. Tradycyjnie jesteś zbawicielem świata i tam tratata. Ogólnie zasiadasz za sterami klawej maszynki, trudno powiedzieć czy to jeździ, czy lata, nie ma ustawień kamery. A zresztą po co Ci to, ważne, że masz gdzie siedzieć i Ci w tyłek nie wieje. Ogólnie jak sobie jeździsz tym czymś, to możesz sobie zaśpiewać „ale to już było". Co w takim razie rajcuje dzieciarnię na zachód od Łaby. Moim zdaniem to niesamowity wręcz klimat, którego bezpośrednim sprawcą jest muzyka, która doprowadza do usznego wytrzeszczu, zbliżona rodzajowo do ścieżki z „Terminatora II". Drugą rzeczą, która może zaszokować, zwłaszcza maniaków cyferek (czytaj koderów), to niesamowite efekty świetlne, jakie towarzyszą giercowaniu, sporo efektów z demek w gierce, tego jeszcze nie było. Dowiedziałem się, że kodersko gierkę przygotował niejaki Pet z amigowej grupy Sanity (swoją drogą ten Pan ma sporo wspólnego z Polską). Coś może o samym graniu.



Jak się słusznie robaczki domyślacie, ***trzeba przemierzyć najeżone wrogim żelastwem tunele, na całe szczęście nie mają one po 100 rozgałęzień i nie trzeba ciągle zaglądać do mapy*** (na uwagę zasługuje bardzo mądre rozwiązanie konfliktu mapka-klient przed ekranem). Nie muszę chyba pisać, że żaden z tych tuneli nie przypomina animowanych filmów Disneya, krajobraz można porównać raczej do rosyjskiego tunelu w grze „WipeOut". Fani grzania przez tunele na pełnego maksa też nie będą zawiedzeni, bo można sobie poszaleć, fani „Ridge Racera" raczej nie będą happy, bo brakuje pisku opon (to jest chyba kosmiczny pojazd) i nie ma się z kim ścigać. Przyznaję się bez tycia, że sobie w tę gierkę nie pograłem, pierwsze levele trochę mnie znudziły, tunele podobne, przeciwnicy – troszkę mało wymagający, reszta trochę jakby programistom zabrakło pomysłów. Nie wiem co dzieje się dalej, bo nie grałem w gierkę dłużej (śledziłem wybory w PSL-u), może wszystko jest cool i bajer, a ja jestem cienki Bolek, buuu... Już nie płaczę, bo właśnie zobaczyłem, że nasi wywalczyli nowe skale podatkowe i zaoszczędzę ze 2 złote w roku na nowe skarpety, bo te mi się z tego smrodu rozlatują. Dziękuję Wam nasi, jedyni, wybrani, kochani. Miłośnicy strzelanin z dodatkiem logicznego myślenia nie będą zawiedzeni, bo gierka jest mocna jak nasza wódka. Jest to wydarzenie kodersko-muzyczne i jak masz trochę szczęścia i Twój starszy jest dziany i nieźle kombinuje między skalami, kup bracie gierkę.

Gruby

wydawca	Sony
producent	Ocean
data wydania	Już jest
cena	209,00
[illegible]	[illegible]
wymagania sprzętowe	[illegible]

PC-CD jest | PSX jest | SATURN jest | N64 nie ma

uwagi

90 PROCENT

Gierka ma klimat, choć pomysł jest tak stary jak moja babka, która była pierwszą skomputeryzowaną babką. Tradycyjnie jesteś zbawicielem świata i tam tratata...

Dragon Heart

film gra film gra

Dragonheart" – najnowsza produkcja wytwórni United International Pictures i Universal Pictures – opowiada historię przyjaźni odważnego i szlachetnego rycerza Bowena oraz jego towarzysza, wysokiego na 5 i długiego na 13 metrów smoka o imieniu Draco, ostatniego przedstawiciela swojego gatunku. Wspólnie staczają heroiczną bitwę, aby uwolnić swój kraj spod despotycznych rządów tyrana Einona.

Akcja filmu rozgrywa się w X stuleciu. Młody Książę Einon przyłącza się do chłopskiego powstania przeciwko własnemu ojcu, okrutnemu królowi. Towarzyszy mu oddany przyjaciel i opiekun, Sir Bowen, rycerz wierny ideałom Prastarego Kodeksu i tradycjom arturiańskim. Gdy Enion zostanie ciężko ranny, jego matka królowa Aislinn zwraca się o pomoc do mitycznego stworzenia, smoka. Jej prośba zostaje wysłuchana. Smok przekazuje Księciu



połowę swoich sił życiowych i od tej pory ich losy są ze sobą nierozerwalnie złączone.

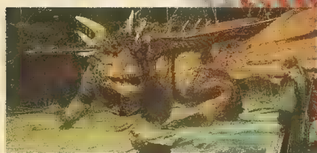
Niestety, Enion staje się jeszcze bardziej bezwzględnym władcą niż jego ojciec. Sir Bowen wierząc, że to serce smoka zatruło duszę jego wychowanka, ślubuje poświęcić resztę swojego życia tępieniu tych ziejących ogniem bestii. Staje się zgorzkniałym cynicznym człowiekiem, opętanym obsesją, ślepym na nędzę i cierpienia spowodowane rządami bezlitosnego Króla. Odrzuca reguły Kodeksu i celem jego życia staje się zabijanie smoków dla złota. Po wielu zwycięskich potyczkach spotyka ostatniego przedstawiciela gatunku, do którego zagłady się przyczynił. Równi pod względem sprytu i umiejętności walki, przeciwnicy nie mogą się wzajemnie pokonać. W końcu zawierają sojusz i wspólnie wykonują zadanie, jakie narzuciło im przeznaczenie.

Smok „grający" w filmie powstał dzięki technice komputerowej. Reżyser Rob Cohen uważał, że należy kontynuować to, co stworzyła ekipa Stevena Spilberga w „Jurassic Park". Jednakże w przeciwieństwie do dinozaurów Draco, nie jest wyłącznie zwierzęciem; jest pierwszym aktorem Computer Graphic Imagery (Postaci Grafiki Komputerowej). Mówi, wyraża emocje, ma uczucia, duszę i poczucie humoru. Do tej pory filmy o potworach z legend były tradycyjnie kręcone w ciemności, by ukryć przewody i linki służące do poruszania kukły. Twórcy filmu chcieli pokazać coś nowego: smoka lecącego w słonecznym świetle, tak realnego, jak towarzyszący mu rycerz na koniu. O ile sama postać Draco została wykreowana na ekranie komputera, to jego życie rozpoczęło się na kartce papieru wraz z nagrywaniem dialogów przez odtwórców głównych ról. Postaci Draco użyczył głosu Sean Connery. Wybór tego aktora nie był przypadkowy. Od samego początku wygląd smoka, jego ruchy, ekspresja były projektowane zgodnie z grą aktorską Connery'ego. Podczas sesji nagraniowej filmowano aktora z profilu, aby uchwycić ruchy warg podczas czytania. Stworzono także specjalną bibliotekę filmową, w której znalazły się zmontowane kluczowe ujęcia z filmów Connery'ego. Zgromadzone w ten sposób setki wizerunków aktora pomagały animatorom z ILM w projektowaniu mimiki i nastrojów smoka. Końcowy efekt jest taki, że na ekranie Draco nie tylko posługuje się głosem Seana Connery'ego, ale również gra tak jak on.

Rola w tym filmie była swoistym wyzwaniem dla Denisa Quaida, który wcielał się w Sir Bowena: „było to bardzo zabawne, ale jednocześnie odczuwalne fizycznie. Przez dwa miesiące uczyłem się walki mieczem i spadania z konia w pełnym uzbrojeniu. Jakby tego było mało, musiałem grać z czymś, czego na planie nie było, co istniało tylko w moim umyśle. Chodzi oczywiście o komputerowo stworzonego partnera, który włączony został do materiału filmowego już po ukończeniu zdjęć z aktorami." Quaid otrzymał od ekipy filmowej dodatkową pomoc, dzięki której łatwiej mu było nawiązać relację ze smokiem. Na planie filmowym zaznaczono wszystkie możliwe kształty i formy, które dzięki specjalistom od efektów specjalnych przybrał iluzoryczny stwór. Posługiwano się głowami ze sklejki, 70-centymetrowym modelem oraz słupkami z piłkami tenisowymi, które określały umiejscowienie w przestrzeni oczu Draco. Do scen z latającym smokiem umieszczono kamery na specjalnie w tym celu skonstruowanej awionetce. Ujęcia kręcone z samolotu wykorzystano później jako „punkt widzenia smoka", stanowiły one również tło dla lecącego Draco. W ten sposób aktorzy mieli namacalny obiekt, za którym mogli



wodzić wzrokiem, a ekipa filmowa zdjęcia, które zostały później zastąpione obrazami komputerowymi. Najbardziej skomplikowaną sceną do realizacji była rozbudowana sekwencja walki między Draco ■ Bowenem, po tym, jak smok spada do wodospadu w ucieczce przed łowcą. Podczas pogoni rycerz chwyta swoją „ofiarę" za nogę, a w następnej chwili zostaje przerzucony nad lasem – po-



służono się tutaj specjalną uprzężą, dzięki której Denis Quaid dosłownie latał nad drzewami. Ta długa bitwa kończy się tym, że Bowen zostaje uwięziony w paszczy smoka. Dla tej sceny w ILM zbudowano „naturalnych" rozmiarów mechaniczną szczękę z językiem poruszanym za pomocą urządzeń hydraulicznych. By iluzja była pełna, na etapie postprodukcji na ten obraz modelu paszczy nałożono komputerowy wizerunek głowy smoka.

Według koordynatora efektów specjalnych, Scotta Squiresa, wykreowanie takiego, od początku do końca fantastycznego stworzenia, jest trudniejsze niż w przypadku „zwykłych" zwierząt, gdyż trzeba nadać mu realny wygląd i podporządkować prawom fizyki, opierając się na własnych wyobrażeniach, ■ nie na istniejącym modelu w naturze. „Postać Draco musiała różnić się od powszechnych wizerunków smoka – stwierdza reżyser filmu – szczególnie od tych wężowych stworzeń ze złośliwymi czerwonymi oczami i małymi, śliskimi skrzydłami. Draco musiał być silną majestatyczną, mityczną istotą. Dlatego też zwróciliśmy się w kierunku kultur chińskiej i japońskiej, w której smoki otoczone są czcią.

Końcowy projekt, stanowiący mieszankę wpływów orientalnych z fizjonomią dinozaurów, został przekazany animatorom z ILM."

Komputerowy model smoka jest jak dotąd najbardziej skomplikowanym i wyszukanym projektem wykonanym przez ILM. W stworzeniu 181 komputerowych ujęć wzięło udział 96 animatorów; dało to 30 minut scen z chodzącym, walczącym oraz dumnie latającym w blasku słońca, trójwymiarowym smokiem.

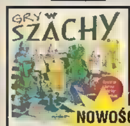
Agnes

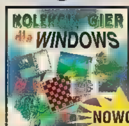
Dystrybutor ITI Cinema.
Internet www. uip. comkomputera



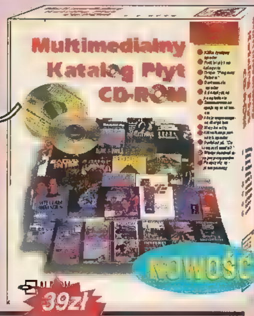
CD-ROM po polsku!

ALBION









- Wyszukiwanie płyt wg tytułu lub producenta
- Dodatkowa grupa "Płyty polskie"
- Podział płyt na kategorie
- Dźwięk.

Ponad 3000 opisów płyt CD-ROM !

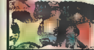
39zł









25zł





GRY

Kilkadziesiąt płyt zawierających wspaniałe gry wirtualne, przygodowe, strategiczne, logiczne, zręcznościowe, planszowe, symulatory, komnatowe-arcade...







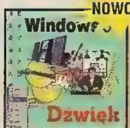










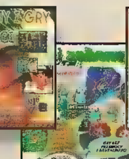








WINDOWS 95 Seria płyt z programami przygotowanymi specjalnie pod Windows 95. 25zł



DLA DZIECI

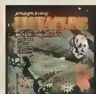
Kolorowanki, mówiące książeczki, zabawy słowne, puzzle, gry bez przemocy i brutalności, nauka alfabetu, j. angielskiego, matematyki, muzyki...

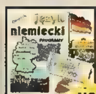
25zł

EDUKACJA

Programy do nauki języka angielskiego, niemieckiego, matematyki, fizyki, przyrody, historii, geografii...

25zł

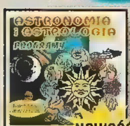












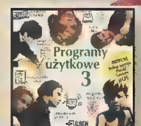
DŹWIĘK

Kolekcja płyt z kilkoma tysiącami plików MIDI, MOD, WAV, VOC, pogrupowanych tematycznie, oraz z programami do tworzenia i konwersji plików dźwiękowych.

25zł







PROGRAMY UŻYTKOWE

Programy biurowe, graficzne, narzędziowe, użytkowe, multimedialne przydatne w pracy, szkole i w domu.

25zł









Każda płyta zawiera ciekawy i łatwy w obsłudze system menu oraz opisy programów i gier w języku polskim. Programy na płytach w wersjach shareware, freeware, public domain i playable demo.

NAPISZ LUB ZADZWOŃ PO BEZPŁATNY KATALOG !!!

Prowadzimy sprzedaż hurtową i detaliczną, także wysyłkową.
Poszukujemy dystrybutorów, hurtownie, sklepy, księgarnie. Wysokie rabaty!!!



Pl. Wolności 7, 50-071 Wrocław
tel. (071) 44 20 77 w. 237, tel./fax w. 238, tel. kom. 090 386 126
SPRZEDAŻ DETALICZNA: Dom Handlowy „Kameleon", I piętro

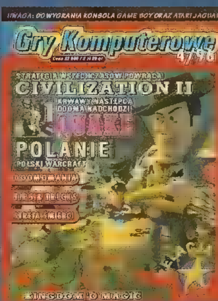
KILKASET TYTUŁÓW m.in.:

A.D. 2044	122	Proste Drogi	85	World of MPEG	35
Image Library 1,2,3	19	Video English Genius	122	Megarace 2	135
Encyklopedia PWN	240	Jak to działa?	169	Linux Programs	29
Multimedia Music Box	19	Time Commando	134	Smurfy PL	139
Oksfordzka Historia Świata	119	OS/2 Master	18	Dyktando	79
Moje pierwsze ABC	89	World of DTP	35	Assassin 2015	1146
				Erotyka	od 20

numery archiwalne

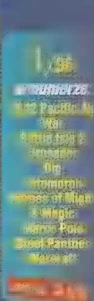










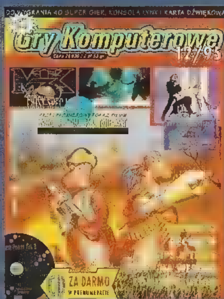






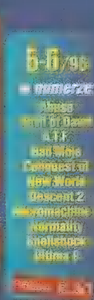
















95

ROCZNIK '95

cena: 10.00

okazja!

ROCZNIK '94

cena: 10.00

94

JAK ZAMAWIAĆ ARCHIWALNE NUMERY

Żeby zamówić dowolny numer pisma należy przesłać przekazem pocztowym na adres redakcji (GGS, 04-202 Warszawa, Marsa 5) kwotę będącą sumą cen zamówionych numerów + koszty przesyłki. Cena każdego numeru archiwalnego wynosi 1,50 zł oprócz 3 numerów wstecz licząc od ostatniego, na które obowiązują ceny z okładki. Koszty przesyłki: 0,75 gr. za 1 egz., 1,00 gr. za 2 egz. lub 1,50 zł za jednorazową wysyłkę powyżej 3 egzemplarzy.

ROCZNIKI TANIEJ!

Cena jednego rocznika: 10,00 zł + 1,50 zł (koszty). Zamówienia na standardowych blankietach pocztowych – na adres redakcji lub przelew na konto bankowe: PKO B.P. XII O/Wwa 1629-314286-136

Urban Runner

W tym odcinku przedstawiamy drugą część rozwiązania.

Melkin

Wchodząc do budynku, zostaniesz zaatakowany przez paru zbirów. Na początku zapal światło w kibelku za pomocą przełącznika (switch turned off). Teraz otwórz drzwi do oświetlonego przybytku (Door to ladies' rest room). Następnie wyrwij deskę z podłogi (Plank) i schowaj się za drzwiami (Hiding place). Teraz poczekaj aż goniąca Cię histeryczka wpadnie do damskiej toalety, gdzie dzięki pozorom, które stworzyłeś, ma nadzieję Ciebie znaleźć. Gdy tak się stanie, wyjdź z kryjówki i zamknij babsztyla, zamykając za nim drzwi i ryglując je za pomocą deski (Use PLANK on DOOR). Gdy pozbędziesz się jednego prześladowcy, czas na kolejnego. Zbliż się do przełącznika (Switch unit) i przełącz go (Switch). Następnie zbadaj kabel zwisający z sufitu (Electric cable) i pociągnij (pull the cable) za niego. Potem włącz zasilanie w wiadomy sobie sposób (Switch unit) i weź leżącą nie opodal puszkę. Znajduje się w niej olej. Rozlej go więc po podłodze koło zwisającego kabla (Use OIL on FLOOR). W tak powstałą kałużę (Oil patch) wdepnie Twój prześladowca, który straciwszy równowagę złapie za przewód pod napięciem. Trzeci i ostatni prześladowca, widząc Twą skuteczność w rozprawianiu się ze zbirami, wycofa się taktycznie z Twojej drogi. Teraz spokojnie będziesz mógł dotrzeć do swego przyjaciela. Przeanalizujecie razem rzeczy znalezione w marynarce Marcosa. Szczególnie zainteresuje was klucz do pewnego hotelu.

Hotel Adda

Gdy wejdziesz do recepcji, jakaś kleptomanka podciągnie Ci klucz z kieszeni. Nie przejmuj się tym jednak zbytnio. Pokaż klientce w głębi fałszywą legitymację policyjną Tony Marcosa (Use POLICE ID CARD on CUSTOMER), a powie, że dziewczyna siedząca obok ukradła Ci klucze. Teraz legitymację pokaż złodziejce, czyli klientce siedzącej najbliżej Ciebie (Use POLICE ID CARD on CUSTOMER). Otrzymasz swoje klucze z powrotem. Następnie skieruj swe kroki na górę (Go upstairs). Z podłogi podnieś kolczyk (Earring). Potem spróbuj kluczami otworzyć pokój 227 (Use KEY 227 on ROOM 227). Gdy będziesz próbował to zrobić, drogę zastąpi Ci sprzątaczka, najwyraźniej znając prawdziwego lokatora tego pokoju. Ale nie martw się. Daj jej zagubiony przez nią kolczyk (Use EARRING on WOMAN). To powinno ją uspokoić. Teraz będziesz mógł spokojnie zajrzeć do pokoju (Use KEY 227 on ROOM 227). Będzie pusty, jednakże wyczujesz w nim charakterystyczny zapach perfum. Zbadaj przy okazji sąsiedni pokój (Room 225). Dowiesz się od sprzątaczki, że jest on zarezerwowany telefonicznie. Zejdź następnie na dół (Go down to reception area). Raz jeszcze porozmawiaj z klientką (Customer). Po chwili Twej indoktrynacji zgodzi się Ci pomóc, odwracając uwagę recepcjonistki od Twych ruchów. Korzystając z nieuwagi, włóż zapaloną zapałkę do kosza [(Book of matches), (Use MATCH on RUBBISH BIN). Recepcjonistka pobiegnie po gaśnicę, by ugasić pożar. W tym momencie zajrzyj do księgi rejestrowej (Register). Dowiesz się z niej, że pokój 227 wynajmowany jest przez kobietę, a 225 został zarezerwowany przez ZANZIBAR Club. Znasz tę nazwę z drobiazgów Marca. Na pudełku od zapałek jest widoczna tylko część numeru do ZANZIBAR Club, na zdjęciu widać resztę. Złóż więc obie rzeczy do kupy (Use PHOTO on BOOK OF MATCHES). W ten sposób zarejestrujesz w swej pamięci telefon do klubu. Podejdź teraz do telefonu i zacznij wystukiwać na jego klawiszach (Telephone push buttons) nowo poznany numer. Z rozmowy dowiesz się, że pokój został zarezerwowany dla Paula Lagranga. Teraz zadzwoń do recepcji i podając się za Lagranga odwołaj jego rezerwację. Podejdź teraz do recepcjonistki (Receptionist) i wynajmij pokój 225. Znowu idź na górę (Go upstairs) i wejdź do swego pokoju (Use KEY225 on DOOR 225). Będąc wewnątrz, zbliż się do telefonu i obejrzyj kartkę leżącą obok aparatu (Paper). Dowiesz się z niej, że możesz telefonicznie zamówić szampana do pokoju. Następnie zadzwoń (Telephone) do pokoju 227. Lokatorka będzie u siebie. Zamów pod ten adres szampana (Telephone). Następnie wyjdź na korytarz i poczekaj na kelnera. Gdy się pojawi, porozmawiaj z dziewczyną (Adda). Spędzisz całą noc w jej pokoju.



Club Zanzibar

Z rana postanowiłeś odwiedzić klub bilardowy. Padło na Zanzibar. Zapukaj (Enterance). Gdy podejdzie odźwierny, przekup go zegarkiem, by Cię wpuścił (Use WATCH on SERGIO). Z długiej rozmowy wypłynie między innymi taka korzyść, że weźmiesz sobie kawałek kredy (Chalk). Potem wrócisz do Hotelu, by porozmawiać z Adą. Konwersacja przeciągać się będzie do wieczora, kiedy to postanowicie odwiedzić biuro Marcosa.

Biuro

Na poczatek użyj kredy na klawiaturze do wprowadzania kodu (Use CHALK on KEYPAD). Oznaczone będą cztery klawisze. Wypróbuj różne ich kombinacje, by znaleźć właściwą. Możesz także podejrzeć kod wpisywany przez wchodzących. Gdy będziesz wreszcie w środku, wykonaj stary kawał skautów (Use PLASTIC CUP on RIGHT HAND). Ochroniarz pójdzie umyć ręce. Skorzystaj z okazji i wprowadź do jego komputera kod odblokowujący windę (System unlocking the elevator), po czym skorzystaj z windy (Up the elevator). Na górze otwórz szafkę stojącą w korytarzu (Cupboard) i obejrzyj dokładnie dziurkacz leżący na jednej z jej półek. Znajdziesz tam zapasowy klucz do biura. Przez swoją niezdarność wysypiesz jednak na podłogę ścinki. Sprzątnij je (Confetti). Gdy to zrobisz, będziesz musiał dostać się do biura Marcosa (Marcos's office). W tym celu posłuż się kluczem (Use OFFICE KEY on LOCK), a następnie naciśnij klamkę (Handle). Za pomocą przełącznika (Switch), włącz światło. Z tablicy magnetycznej weź dokument (Document) wraz z przytrzymującym go magnesem (Magnet). Następnie przyjrzyj się listowi (Letter) i ogłoszeniu (Advertisement). Z pojemnika na długopisy (Pencil holder) weź atrament (Ink) i przewód (Wire). Podejdź następnie do sejfu (safe). Przewód zasilający wetknij w elektroniczny notatnik Marcosa (Electronic diary) i tak powstałe urządzenie podłącz do mechanizmu otwierającego sejf (Use DIARY PLUGGED IN on MECHANISM). Teraz przyciskiem ONN/OFF włącz notatnik i wpisz tajny kod [227 i ADDA]. W sejfie znajdziesz akta organizacji ELITE. Jednakże hałas spowodowany przez otwierany sejf zaalarmował ochroniarza. Musisz się przed nim schować w tym pokoju. Na początek zamknij drzwi (Door; Use OFFICE KEY on LOCK) i wyłącz światło (Switch). Następnie podejdź do szafki (Closet), otwórz ją (Bolt) i wejdź (Door). Na zakończenie zamknij ją od środka magnesem (Use MAGNET on BOLT). Teraz poczekaj aż strażnik wyjdzie z pokoju. Gdy tak się stanie, wyjdź na korytarz w wiadomy sobie sposób i schowaj się do szafki (Cupboard), bo strażnik znów kroczy korytarzem.

Układ

Po powrocie do hotelu i obejrzeniu dokumentów, wyślesz Adę do hurtowni Marcosa, by zebrała wszystkie ślady jakie jej się uda. Będziesz kierował jej poczynaniami.

Na początku zajrzyj do furgonetki (Van). Przeszukaj wiszącą tam kurtkę (Jacket) i wyjmij z niej kapsułkę (Capsule) i rachunek z pralni (Loundry ticket). Obejrzyj go uważnie. Szczególną uwagę zwróć na imię dostawcy (Name). Pod kocem (Blanket) znajdziesz szczypce (Tongs), a za plakatem pocztówkę (Postcard). Wyjdź z furgonetki i szczypcami sięgnij po blankiet dostawy (Use TONGS on DELIVERY SHEET), z którego przeczytasz adres kwatery Elite. Pójdź teraz w odległy kraniec hangaru (to the back of warehouse) i wejdź do samochodu (small car). Skorzystaj z telefonu (Telephone) i wystukaj numer (telephone pushbuttons) do dziewczyny dostawcy, od której poznasz numer telefonu w furgonetce. Teraz obejrzyj dokładnie blankiet dostawy, gdzie znajdziesz numer do zarządcy hurtowni (Warehouse phone number) i adres instytutu (Adress). Następnie wystukaj numer do telefonu w furgonetce i korzystając z telefonu na zewnątrz, wykręć do zarządcy. Teraz połącz obie słuchawki (Use RECEIVER on RECEIVER) i spokojnie wybiegnij z hangaru (to the front of warehouse).

Ślepa uliczka

Z hotelu Ty i Ada pójdziecie do klubu bilardowego. Tam znajdziesz Lagraga w jego biurze z podciętym gardłem. Zabierzesz z jego kieszeni klucz z brelokiem i wyjdziesz tajnym wyjściem na uliczkę za klubem.

Wychodząc z alejki (go to the exit of alley) zauważysz, że znajomy już bandzior chce Cię rozjechać terenowym samochodem. Przeturlaj się pod nim (Roll under it) i pobiegnij do samochodu Ady. Adę wyślesz do redakcji, by odebrała zdjęcia, a sam pójdziesz do hotelu. W tym miejscu będziesz mógł wybrać kim w pierwszej kolejności chcesz sterować.

cdn.

Pandora Directive

Prezentujemy Ci pierwszą część solucji do świetnej gry przygodowej „The Pandora Directive", ocenionej w poprzednim numerze na 82%. Poniższe rozwiązanie doprowadzi Cię jedynie do zakończenia, które można by określić krótko mianem happy endu. Przyjemność bycia „wrednym facetem" i skończenia gry na inne sposoby pozostawiamy szanownym graczom.

DAY ONE: The Search For Malloy

Przejdź do swojego biura. Ze stolika pod ścianą weź scyzoryk, spojrzyj na stojącą tam puszkę jedzenia dla psów. Otwórz górną szufladę z lewej strony biurka, ze środka wyjmij rachunek ze sklepu. Jeszcze tylko rzut oka na zdjęcie Twojej byłej żony leżące na blacie i przejdź do pokoju rekreacyjnego (rec room). Z półki po lewej stronie regału z komputerami zabierz wycięty z gazety artykuł. Teraz zbadaj dokładnie każdy z posiadanych przedmiotów i przez biuro, wyjściem pożarowym, wyjdź na ulicę. Podejdź do Chelsee stojącej koło stoiska z gazetami i porozmawiaj z nią (A, B, C, zacznij rozmowę jeszcze raz, potem B, C, C i już jesteś umówiony na randkę). Podnieś i obejrzyj portfel, który znajdziesz przed Electronics Shop. Podobnie postąp z listem leżącym koło skrzynki pocztowej, po czym wrzuć go do skrzynki. Przez studzienkę przed ACME Warehouse wejdź do kanałów ściekowych. Idź tunelem do końca, skręć w lewo, prosto i w prawo. Przy końcu tunelu, pod jedną ze skrzyń, znajdziesz torebkę z pieniędzmi. Wyjdź na zewnątrz. Przejdź do holu Hotelu Ritz. Porozmawiaj z Nilo (A, daj mu $2100, B, B, i kolejne $100), spytaj się o zdjęcie Malloya. Po skończonej rozmowie, podnieś z kanapy krzyżówkę, rozwiąż ją i wrzuć do skrzynki pocztowej obok drzwi wejściowych. Wejdź na klatkę schodową hotelu, obejrzyj zamek w drzwiach do pokoju A, wróć do Nilo (B, B, zwróć mu portfel), spytaj o kod do zamka pokoju Malloya. Otwórz nim (4827) drzwi, wejdź do środka.

Po chwili, bliżej nieznany Ci osobnik w czerni zaprawi Cię w ciemię gazrurką i tak zakończy się dzień pierwszy.

DAY TWO: [illegible]

Gdy już odzyskasz przytomność, pora na dokładne przeszukanie pokoju poszukiwanego doktora Malloya alias Tysona Matthewsa. Weź chustę z łóżka, list, reklamówkę magazynu ACME i zdjęcie małej dziewczynki z szuflad biurka, spod poduszki fotela zdjęcie Malloya, z jednego z pudeł książkę Airport of the Gods, a z szafki nocnej pokwitowanie z lombardu, mieszczące się w szufladzie i list leżący na wierzchu. Wszystkie znaleziska naturalnie skrupulatnie obejrzyj. Wyjdź na ulicę i udaj się do knajpy Brew&Stew. Pogadaj z Louie (A, A, A, oddaj $200, które jesteś mu winien), wypytaj o chustę i młodą blondynkę, Emily, która nosiła ową chustę, o zdjęcie Malloya i pokaż mu list znaleziony w pokoju Malloya. Po wyjściu z lokalu skieruj się do lombardu Rooka. W trakcie rozmowy (A, A) pokaż mu pokwitowanie, zapłać żądane $250, spytaj o język Yucatec i kup podręcznik do niego. Za pomocą podręcznika przetłumacz list i przeczytaj go. Wyjdź na zewnątrz, spójrz na Rusty's Fun House i zamek na drzwiach do tego budynku. Przez wejście umieszczone niedaleko hotelu Golden Gate wejdź do Cocoa Cabana. Porozmawiaj z Clintem (C, C, C) i spytaj się o sklep Rusty'ego, Emily, Gusa Leacha, klucz zgubiony przez Gusa i chustę. Przejdź na tyły budynku, w którym mieści się Fuchsia Flamingo, kluczem otwórz drzwi „Tylko dla personelu", wejdź do środka. Po krótkiej rozmowie z Gusem (C, C, C, C) pojedź do Chelsee. Udobruchaj ją (B, A, B, C, B, A), a po uzyskaniu przebaczenia zakończysz dzień, zawierając znajomość z Emily.

DAY THREE: The Black Arrow Killer

O poranku odwiedzi Cię Chelsee, by przekazać Ci, iż wyjeżdża. W trakcie rozmowy musisz tylko uważać, by nie użyć zwrotów Total Slam i Not Intersted In Love. Po wyjściu Chelsee poskładaj w całość podartą kartkę , jaką dała Ci Emily. Przeczytaj ją. Podnieś i przejrzyj pocztę leżącą pod drzwiami wejściowymi. Następnie udaj się do chaty Dawida Wrighta (mapa Ameryki). Zwróć uwagę na liczne oznaki, wskazujące na walkę jaką tu stoczono (łuski po nabojach koło drzwi, zakrwawiona szmata, krew pod papierami na podłodze, rozbite okno, porozrzucane pogrzebacze), podnieś i obejrzyj zmiętą kartkę leżącą pod drzewem w rogu oraz CD z szuflady stolika. Wejdź po schodach na pięterko, zdejmij ze ściany obraz wiszący koło drzwi. Przyjrzyj się klawiaturze. Wróć do siebie, do pokoju z komputerem. Przejrzyj na nim zdobyczny kompakt. Zgodnie z regułami zamieszczonymi na pomiętej kartce z chatki, rozwiąż łamigłówkę, zapamiętaj kod, jaki pojawi się na ekranie, i przeczytaj resztę plików nagranych na CD. Udaj się z powrotem do chaty. Otwórz drzwi na górze poznanym przed chwilą kodem . Podnieś poluzowane deski z podłogi i cóż.... właśnie dowiedziałeś się, co stało się z właścicielem chaty.

Rozwiń ekran, z szafki z książkami zabierz rolkę filmu, włóż ją do projektora i uruchom go. Po pokazie pojedź na komendę i pokaż Macowi zrekonstruowany list od Emily oraz spytaj o mordercę nazwanego Black Arrow, sklep Rusty'ego, a także klucz do Fun House. Teraz ponownie odwiedź Louie'ego. Porozmawiaj z nim o Black Arrow i gazecie Bay City Mirror. Następnie, zgodnie z jego sugestią, idź na tył lombardu i z jednego ze śmietników wyciągnij stary numer gazety. Przejrzyj go i zwróć uwagę na nazwisko reporterki artykułu o mordercy Black Arrow. Przez tylne wejście wejdź do środka lombardu i zapytaj Rooka o Lucię Pernell. Przeczytaj otrzymaną wizytówkę. Korzystając z wideofonu w biurze, zadzwoń do reporterki, umów się z nią na spotkanie (C, A, B, A), i nie zwlekając przejdź do lokalu Louie'ego. Po powrocie do domu, zadzwoń do Fitzpatricka i sprawdź, co wie na temat NSA, Sandry Collins i Tysona Matthewsa, a także przedzwoń jeszcze raz do Pernell, by spytać ją o Sandrę i poznać adres panny Collins. Wyjdź na ulicę, kluczem od Maca otwórz drzwi do Fun House. Zdejmij policyjną blokadę, łącząc pierwszy od góry przełącznik z lewej strony z pierwszym z prawej, drugi z lewej z czwartym z prawej, trzeci z lewej z drugim z prawej i ostatecznie czwarty z lewej z trzecim z prawej. Wejdź do sklepu, przesuń dźwignię znajdującą się za ladą. Przejdź na zaplecze, podnieś psie kupki ukryte pod gazetą, po drabinie dostań się na dach. Weź i przeszukaj kurtkę zawieszoną na wentylatorze. Przyjrzyj się spince od mankietu, a po poskładaniu, również zdjęciu. Idź teraz do sklepu z elektroniką. Zapłać Zackowi zaległe $1230. Rozejrzyj się po sklepie i kup Visual Analyzing Apparatus (VAA) i baterie Robco. Teraz za pomocą nowo zakupionego sprzętu (tzn. VAA) sprawdź, gdzie mieści się siedziba AUTOTECHU uwieczniona na zdjęciu znalezionym w kurtce. Pojedź do domu Sandry Collins. Za stolikiem (sewing table) znajdziesz przepustkę z AUTOTECHU, a w szufladzie stolika nocnego, życiorys Sandry. Obejrzyj obydwa przedmioty i pojedź do AUTOTECHU. Podnieś szczotkę do włosów ze stolika i urwij sznur od żaluzji wiszących na jednych z drzwi. Połącz te dwie rzeczy razem, by uzyskać coś w rodzaju chwytaka. Przesuń szybkę w okienku na portierni i tym zaimprowizowanym chwytakiem przyciągnij do siebie notatnik. Przeczytaj go. Z podłogi podnieś przepustkę i włóż ją do zamka obok drzwi wiodących do dalszych pomieszczeń. Wystukaj kod z notatnika (8338). Teraz najlepiej zgraj grę, gdyż po przejściu dalej będziesz miał ograniczony czas na wykonanie kilku czynności.

Przejdź przez drzwi, skręć w lewo. Otwórz drzwi do schowka na końcu korytarzyka i wyjmij stamtąd miotłę i pudło z mydłem z górnej półki. Wsyp mydło do stojącego w rogu korytarza wiadra i używając szczotki, potraktuj mydlaną wodą podłogę przed drzwiami z napisem „Emergency Exit". Otwórz te drzwi, by uruchomić alarm i schowaj się w schowku. Po małej chwili będziesz miał strażnika z głowy. Wejdź do biura Daga Hortona. Ze szczytu szafki po prawej stronie wejścia weź klucz. Spójrz na zdjęcie na ścianie, spod książki leżącej na biurku wyjmij zapisane karteczki, z szuflady odtwarzacza płyt kompaktowych zabierz kolejny klucz, a z szuflady biurka wisiorek Sandry. Otwórz prawą szafkę na akta znalezionym kluczem i z dolnej szuflady wyjmij pudełko, a z niego zdjęcia dwóch dziewczyn. Przyjrzyj się wszystkim zdobytym przedmiotom. Jedź teraz do Brew&Stew. Spytaj się Louie'ego o Gary'ego Lee i Crazy Gary'ego. Wejdź bocznym wejściem do budynku naprzeciwko knajpy, po schodach wejdź na górę, przejdź do końca korytarza. Przesuń jedno z pudeł, otwórz to, które stoi pod nim i wyjmij z niego butelkę whisky. Wróć na ulicę. W alejce za hotelem Golden Gate spotkasz Crazy Gary'ego. Porozmawiaj z nim, zaoferuj butelkę napitku (Make A Donation).



cdk.

Pytania i odpowiedzi

Czekamy [redacted] listy [redacted] Waszymi pytaniami i problemami. [redacted] zadręczajcie [redacted] więcej [redacted] telefonami, [redacted] sposób [redacted] udzielamy porad. [redacted] powstał [redacted]

Azrael's Tear

[redacted] otworzyć [redacted] gargulcem (gargoyle), [redacted] ta? [redacted] Tobiasa, Williama, [redacted] i Vincenta, [redacted] otwierają [redacted] jednak tych drzwi.

W takim wypadku Twoim jedynym wyjściem jest znalezienie w tunelach, do których wejście znajduje się za wahadłem (a właściwie z boku) w pokoju z zegarem, metalowego, okrągłego krążka, który zastępując hostie, otworzy drzwi.



[redacted]

Grając [redacted] tę naprawdę wspaniałą [redacted] Syrii, do miaste- [redacted] i ugrzązłem [redacted] bre. [redacted] się przekonać [redacted] i zapłacić [redacted] przejazd [redacted] wzgórze [redacted] jednak, [redacted] popsuł [redacted] i [redacted] związku [redacted] tym [redacted] wycieczki [redacted] ktoś [redacted] mi powiedzieć, jak naprawić [redacted] Ja próbowałem [redacted] wszy- [redacted]

Rozwiązanie Twojego problemu znajduje się w ...ubikacji. Otwórz kluczem pojemnik na ręczniki i wyjmij z niego ręcznik, który, jak się okaże, może być bardzo przydatny dla zaradnego mechanika samochodowego.



[redacted]

[redacted] kupiłem [redacted] „The Dig", pograłem trochę i, wstyd się przyznać, utknąłem pra- [redacted] na początku. [redacted] na obcą planetę, [redacted] wszystko, [redacted] jest dostępne [redacted] powierzchni, i [redacted] się [redacted] podziemnej budow- [redacted] fioletową pałeczkę [redacted] wyrzeźbionymi [redacted] niej figurami geometrycznymi i próbowałem [redacted] użyć jako [redacted] żadnych [redacted] powinie- [redacted] zrobić?

Podczas swoich wędrówek po podziemiach, z pewnością musiałeś natknąć się na pomieszczenie z wiązkami energii i leżącą na dnie soczewką, w którym w istocie mieści się generator energii – aktualnie uszkodzony. By go naprawić, podejdź do panelu kontrolnego i korzystając z różnokolorowych klawiszy, wprowadź następującą sekwencję: 4*fioletowy, 2*żółty i 1*czerwony. Następnie odsuń się od panelu i wciśnij trójkątny przycisk. Wezwie to robota, który opuści się w głąb generatora i podniesie soczewkę. Teraz wprowadź kolejne instrukcje: 5*fioletowy, 4*niebieski i 1*czerwony. Robot umieści soczewkę w jej właściwym miejscu, co przywróci dopływ energii i, tym samym, umożliwi Ci otwarcie jednych z drzwi.

King's [redacted]



[redacted] „King's [redacted] VII", [redacted] części czwartej, aby [redacted] po wejściu [redacted] domu?

Odpowiedź jest prostsza niż przypuszczasz: po prostu wejdź do domku wtedy, kiedy właścicielka jest nieobecna. Można to stwierdzić po tym, że kiedy jesteś na zewnątrz nie słychać szczekania jej pieska. By trafić na taki moment, musisz spróbować kilkakrotnie wejść i wyjść z planszy, gdzie wykopałeś sobie przejście.

[redacted]

Prosiłbym [redacted] „Ulti- [redacted] VII" w odzyskaniu skradzionego przez Lady Mordeę sztyletu [redacted] manty. [redacted] dotąd [redacted] się [redacted] być [redacted] jej służącej, Araminy, wciąż jednak [redacted] się [redacted] władczyni. Ponadto, [redacted] powinienem [redacted] się [redacted] razem, gdy [redacted] rozmawiam, kieruje [redacted] do Bentica, który z [redacted] skierowuje [redacted] się zamyka.

Klucz od Araminy otwiera puzderko, w którym ukryty jest sztylet, natomiast by dostać się do komnat królowej, potrzebny Ci będzie klucz spod poduszki tronu — z dokonaniem kradzieży wyczekaj tylko na moment, gdy Mordea oddali się na posiłek! Co do Devona, to na tym etapie nie powie Ci nic specjalnie ważnego, istotne jest jedynie, byś porozmawiał z Benticem i przeczytał książki z jego biblioteki.

[redacted]

[redacted] wdzięczny, [redacted] powiedział mi, [redacted] z [redacted] Todda. [redacted] mięso z lodówki, jednak nie zajmuje [redacted] tyle, [redacted] go ominąć.

Little Todd jest psem bardzo upartym i bez rezty poświęconym swej roli psa-stróża. Pozbyć się go można wyłącznie za pomocą radykalnych środków. Szybko wrzuć więc mięso do grata niedaleko psa, a następnie, gdy Little Todd będzie konsumował, korzystając z pobliskiego dźwigu podnieś wrak do góry i pozostaw go w tej pozycji.

Ripper

[redacted] i [redacted] otworzyć [redacted] głosowy [redacted] Założy- [redacted] niej podsłuch (wygląda jak oko), potem „pluskwę" zabrałem, [redacted] proszę.

Maniak/z/Ciechanowa

By otworzyć zamek, musisz najpierw nagrać głos pani doktor na Twój, hmm, „magnetofon". Jak? Po prostu porozmawiaj z nią. Potem pomów z Soap Beatty o zamkachh głosowych i jeszcze raz przejrzyj notatki Catherine. Z biblioteki w cyberprzestrzeni zdobądź audio editor. Przesłuchaj próbkę głosu Burton na WAC (opcja „Sound Sample"), podziel jej wypowiedź na pojedyncze wyrazy („Quantize") i złóż je w zdanie (nie robiąc przerw między wyrazami, starając się o nadanie jak najbardziej naturalnej intonacji) „This is Dr. Burton. Open up.". Tak spreparowaną wiadomość odtwórz przed zamkiem.

[redacted]

[redacted] chyba wszystkie rzeczy: anta- [redacted] miodu, miecz, srebrny nóż, niebieską i białą szmatkę, złotą obręcz i topór. Dochodzę do bramy, [redacted] jest zamknięta, [redacted] śpi. Próbowałem otworzyć bramę różnymi sposobami i nic [redacted] ło. [redacted] przejść dalej?

Bartek Pytel, Świętoszówka



Kierując Kajkiem, przerób za pomocą noża miotłę z chaty na kijek. Kijkiem tym pozwól Kokoszowi strącić róg z łba tura znad kominka. Po trzykrotnym zagraniu na rogu strażnik obudzi się i w zamian za antałek miodu otworzy bramę. Dalej będzie Ci potrzebna rękawica siły, którą, podpowiem, dość łatwo jest „wyprodukować" wykorzystując odpowiednie składniki: oczywiście rękawicę, wiesiołek i dobrze rozgarzny kociołek.

Sołtys

[redacted] kupiłem [redacted] „Sołtys". [redacted] początku [redacted] się łatwa, [redacted] później [redacted] mogłem [redacted] przejść. Chciałbym abyście mi pomogli. Oto, [redacted] już [redacted] kość, zdobyłem kask, [redacted] od [redacted] drut. [redacted]

P. Gogół, Ostrowiec

Przekaż graczom na rynku siódemkę karo otrzymaną od kierowcy (po oddaniu oliwiarki), a następnie otwórz drutem kłódkę wiszącą na drzwiach budynku z prawej strony rynku. Zaoferuj graczom żarówkę i wejdź za nimi do nowo otwartego pomieszczenia. Po tym, jak pomożesz im wkręcić żarówkę, zabierz z regału wino i poczęstuj nim kościelnego.



STREFA ŚMIERCI

Witam po raz kolejny w „Strefie Śmierci”! Miesiąc temu ukazały się opisy do postaci z „Tekkena 2”. Niestety nie do wszystkich – po prostu zabrakło miejsca (tak jak podejrzewałem). Brakowało też screenów, też się nie zmieściły. Odpowiedź na pytanie – „dlaczego?” brzmi – rubryce nawalankowej poświęcone są w „GK” tylko dwie strony. Sorry Winnetou, business is business. W tej „Strefie Śmierci” znajdziecie charakterystyki reszty postaci oraz coś dla praktyków – wybrane przeze mnie najlepsze ciosy, chwyty i kombosy dla 12 zawodników (wyselekcjonowanych w kolejności alfabetycznej), już ze screenami do każdego z nich. Ciosy dla pozostałych podam za miesiąc, bo chyba znowu trzeba by było coś obciąć. Każdej postaci przypisałem 4 ciosy specjalne i 1-3 kombosów. Mało? Sorry Winnetou... Ups, to już chyba było. **Lucas**

Tekken 2 część druga

Z przyczyn technicznych nie będzie drukowana klawiszologia symboli (wiecie – kółko, krzyżyk, trójkąt i kwadrat), która jest zastosowana na wszystkich padach do Playstation. Zamiast kwadratu będzie LP (left punch), zamiast kółka – RK (right kick). Krzyżyk to LK (left kick), a trójkąt RP (right punch). Jeżeli pomiędzy technikami jest znak „+”, należy je wciskać prawie jednocześnie, przecinek zaś oznacza, że naciskamy je po kolei. Jeżeli dopisane jest słowo „przytrzymać”, należy wcisnąć klawisz i trzymając go wykonać następną technikę.

NINA WILLIAMS

POCHODZENIE: IRLANDIA
STYL WALKI: KOPPO I AIKIDO
WIEK: 20
WZROST: 161 CM
WAGA: 49 KG
GRUPA KRWI: A
LUBI: HERBATĘ Z MLEK. I WHISKY
ZAWÓD: ZAWODOWY ZABÓJCA
HOBBY: PODRÓŻOWANIE

Po nieudanej próbie zabicia Heihachiego podczas pierwszego turnieju, Nina powróciła do rodzinnego kraju, Irlandii. Gdy nadeszły wieści o przygotowaniach do drugiej rozgrywki, jej przełożeni wysłali ją do Japonii, tym razem w celu usunięcia Kazui. Choć Nina walczy w turnieju, aby wykonać rozkazy, jest bardziej zainteresowana potyczką ze swoją siostrą, Anną.

PAUL PHOENIX

POCHODZENIE: USA
STYL WALKI: JUDO I STYLE ULICZNE
WIEK: 25
WZROST: 187 CM
WAGA: 81 KG
GRUPA KRWI: 0
LUBI: PIZZA
ZAWÓD: OCHRONIARZ
HOBBY: MOTOCYKLE

Po przegranej w pierwszym turnieju, Paul wrócił do Stanów i natychmiast podjął na nowo treningi. Nauczył się wielu nowych technik i ulepszył stare. Postanowił przystąpić do Tekkena 2, aby zdobyć pieniądze i zmyć plamę z honoru po przegranej.

JACK – PROTOTYP

POCHODZENIE: ROSJA
STYL WALKI: BRUTE FORCE
WIEK: 7
WZROST: 235 CM
WAGA: 185 KG
GRUPA KRWI: BENZYNA
LUBI: ???
ZAWÓD: BRAK
HOBBY: NISZCZENIE

Po tym, jak doszły go wieści, że Jack – 2 zbiegł i pomaga rosyjskim dysydentom dostać się na Zachód, Jack – Prototyp postanowił przystąpić do turnieju i zabić swojego następcę oraz pokazać swoją wojowniczość i destrukcyjną moc.

ALEX/ROGER

POCHODZENIE: ???
STYL WALKI: ???
WIEK: ???
WZROST: ???
WAGA: ???
GRUPA KRWI: ???
LUBIĄ: ???
ZAWÓD: ???
HOBBY: ???

Właściwie, to nic nie wiadomo o tych dziwacznych stworzeniach. Są najwyraźniej niezbyt inteligentne, ale walczą agresywnie i z jednakową furią. Krążą pogłoski, że przybycie na turniej Jun Kazamas ma z nimi coś wspólnego.

WANG JINREY

POCHODZENIE: CHINY
STYL WALKI: SHIN-IROKUGOKEN
WIEK: 84
WZROST: 165 CM
WAGA: 56 KG
GRUPA KRWI: B
LUBI: ŚWIEŻE POWIETRZE
ZAWÓD: OGRODNIK
HOBBY: NIC SZCZEGÓLNEGO

Wang był starym przyjacielem ojca Heihachiego. Po tym, jak zobaczył, w jak niecny sposób Heihachi i Kazuya prowadzą interesy korporacji, postanowił zdetronizować Kazuyę i przywrócić honor imieniu Mishimy.

YOSHIMITSU

POCHODZENIE: ???
STYL WALKI: MANJI JUJITSU
WIEK: ???
WZROST: 178 CM
WAGA: 63 KG
GRUPA KRWI: 0
LUBI: OGLĄDAĆ MECZE SUMO
ZAWÓD: SZEF GRUPY MANJI
HOBBY: GRY VIDEO (yeah!)

Po pierwszym Tekkenie ten biomechaniczny Ninja uległ strasznemu wypadkowi, wskutek którego stracił lewe ramię. Uratował go Jack – 2, który zaniósł go do specjalisty od biomechaniki, Vaskonowicza. Naukowiec wstawił Yoshimitsu nowy implant. Niedługo potem Yoshimitsu dowiedział się o porwaniu Voskonowicza przez ludzi Kazui, który dowiedział się o umiejętnościach naukowca i postanowił wykorzystać je do swoich celów. Yoshimitsu postanowił uratować naukowca i wspólnie z Jackiem – 2 przystąpili do turnieju.

CIOSY

ANGEL/DEVIL

RZUTY, CIOSY SPECJALNE, ŁAMANIA

Spinning Backhand – PRZÓD, RP
Behind Grab (za przeciwnikiem) – LP, LK lub RP, RK
Super Ground Laser – LP, RP
Super Air Laser – LK, RK

KOMBOSY

Five-Hit Laser-Juggle Combo – LP+RP, PRZÓD (przytrzymać), LP, LP, RP, RP
Five-Hit Flip-Kick Combo – DÓŁ+PRZÓD+RP, PRZÓD, RP, LP, RP, RK, LK
Ten-Hit Combo – PRZÓD, PRZÓD+RP, LP, RP, RP, LK, RK, RK, LP, RP, LP

ANNA WILLIAMS

RZUTY, CIOSY SPECJALNE, ŁAMANIA

Arm Breaker – LP, RP
Kombinacja Face Smash, Arm Breaker i Arm Takedown – DÓŁ, DÓŁ+PRZÓD, PRZÓD, LP+RP, LP+LK, RK, LP+RP, LP+RP, RK, LK, LP+RP, LP+RP, LP+RP (jest to tzw. „robienie dywanu z przeciwnika", trudne do wykonania, ale wygląda diabelnie widowiskowo, no i oczywiście jeśli przeciwnik zdoła jeszcze po tym wstać, to już z niemałym trudem)
Super Crunch – DÓŁ+LP+RP
Flip Kick – PRZÓD, PRZÓD+RK
Dive Attack (podczas biegu) – LP, RP

KOMBOSY

Five-Hit Uppercut-Juggle Combo – DÓŁ+PRZÓD+RP, LP, LP, RP, LK
Ten-Hit Combo – LP, RP, LP, RP, LK, LK, RP, LP, RP, RK

BAEK DOO SAN

RZUTY, CIOSY SPECJALNE, ŁAMANIA

Snap Mare (w zwarciu) – RP, RK
Neck Breaker – PRZÓD, PRZÓD+RP
Holding Stance – TYŁ, TYŁ+LK
Back Fist – PRZÓD+RP

KOMBOSY

Seven-Hit Low to High Kick Combo – DÓŁ+LK, LK, LK, LP, DÓŁ+RK, LK, LK
Ten-Hit Combo #1 – RK, LK, RK, LK, LK, LK, LK, LK, RK, LK
Ten-Hit Combo #2 – RK, LK, LK, RK, LK, LK, LK, RK, LK, LK

BRUCE IRWIN

RZUTY, CIOSY SPECJALNE, ŁAMANIA

Knee Bash (w zwarciu) – LP, LK
Flying Elbow – LP, RP
Back Flip – TYŁ, TYŁ, LK, RK
Kombinacja Headlock, Multi Knee Bashes i Super Knee Thrust – PRZÓD, DÓŁ, DÓŁ+PRZÓD, LP+RP+RK, LK, LP+RP+LK, LP, LK, LP+RP+RK, RP, RK, LP, LP+RP+LK

KOMBOSY

Five-Hit Uppercut-Juggle Combo – DÓŁ+PRZÓD+RP, LP, LP, RP, RK
Five-Hit Sweep-Kick Uppercut Combo – DÓŁ+PRZÓD+LP, RP, PRZÓD, LP, DÓŁ+PRZÓD+LK, LP
Six-Hit Super Juggle-Kick Combo – DÓŁ+PRZÓD+LP, RP, LP, LP, RK, LK

GANRYU

RZUTY, CIOSY SPECJALNE, ŁAMANIA

Sumo Clap – PRZÓD, PRZÓD+RP+LP
Sumo Overhead – LP, RP
Ground Press – PRZÓD, PRZÓD+RP+LK
Sumo Stomp – DÓŁ+RK

KOMBOSY

Two-Hit Sumo-Stomp Combo – TYŁ, TYŁ+DÓŁ, DÓŁ, DÓŁ+PRZÓD, LP, DÓŁ+RK
Six-Hit Uppercut-Juggle Combo – DÓŁ+PRZÓD+RP, RP, RP, LP, RP, PRZÓD+GÓRA+LK+RK

HEIHACHI

RZUTY, CIOSY SPECJALNE, ŁAMANIA

Flying Kick (nie do zablokowania!!!) – PRZÓD, PRZÓD, PRZÓD+LK
Sweep Kick – PRZÓD, DÓŁ, DÓŁ+PRZÓD, nawalać RK (aż zmęczysz palec lub przeciwnika)
Power Uppercut – PRZÓD, PRZÓD+RP
Kombinacja Elbow Smash i Lunge Punch – DÓŁ+LP, PRZÓD+RP

KOMBOSY

Ten-Hit Combo #1 – DÓŁ+PRZÓD+LK, RP, RP, RK, RK, LP, RK, LP, RP, LP



Ten-Hit Combo #2 – DÓŁ+PRZÓD+LK, RP, RP, RK, RK, LP, RP, LP, RP, LP
Ten-Hit Combo #3 – PRZÓD, PRZÓD (przytrzymać), RP, LP, RP, RP, LK, RK, RK, LP, RP, LP

JACK 2

RZUTY, CIOSY SPECJALNE, ŁAMANIA

Kombinacja Hell Press i Chest Slam (w zwarciu) – LP+LK, szybko LP+RP
Double Hammer – LP+RP, LP+RP
Power Scissors – PRZÓD+LP+RP
Spring Hammer Punch – DÓŁ (przytrzymać), LP+RP

KOMBOSY

Ten-Hit Combo #1 – PRZÓD+GÓRA+LP, LP, RK, LK, RK, LP, RP, LP, LP+RP, LP+RP
Ten-Hit Combo #2 – DÓŁ+RP, LP, LP, LP, RP, LP, RP, LP, DÓŁ+LP+RP, LP+RP

JUN

RZUTY, CIOSY SPECJALNE, ŁAMANIA

Double Stab Punch – LP, LP
Roundhouse Flip Kick – LK+RK
Super Axis Roundhouse – PRZÓD+LK, PRZÓD (przytrzymać)
Arm Takedown – DÓŁ+PRZÓD+RP+LK

KOMBOSY

Three-Hit Juggle Combo – RP, LP, RK
Ten-Hit Combo - RP, LP, LP, LP, RP, LP, RK, LK, LK+RK

KAZUYA

RZUTY, CIOSY SPECJALNE, ŁAMANIA

Front Flip – RK, LK
Axe Kick – PRZÓD, PRZÓD+LK
Jumping Spin Kick – GÓRA+RK
Super Uppercut – TYŁ+LP+RK

KOMBOSY

Nine-Hit Combo – PRZÓD, PRZÓD+RP, LP, RK, RK, RP, RK, LK, RP, LP
Ten-Hit Combo – PRZÓD, PRZÓD+RP, LP, RP, RP, LK, RK, RK, LK, RP, LP

KING

RZUTY, CIOSY SPECJALNE, ŁAMANIA

Octopus Hold – DÓŁ+PRZÓD+RK, RK, RK, RK, RK, RP, LP, LK
Kombinacja Jaguar Driver i Face Burster – DÓŁ, DÓŁ+PRZÓD, PRZÓD (przytrzymać), LP, szybko LP+RP
Kombinacja Stun Punch i Jaguar Back Breaker – PRZÓD, PRZÓD, czekaj 1 sek, RP, szybko RP, LP+RP



Kombinacja Achilles Hold, Death Lock i Romeo Specjal (świetne!) – PRZÓD, DÓŁ+PRZÓD (przytrzymać), RP+LK, szybko LP+RP, LP, LK, LP+RP+RK, LP+RP, LK, RK, LP+RP, LP+RP+LK+RK

KOMBOSY

Ten-Hit Combo #1 – LP, RP, LP, LP, RP, RK, RK, RK, LP, LP
Ten-Hit Combo #2 - LP, RP, LP, LP, LK, LK, RK, RK, LP, LP

KUMA

RZUTY, CIOSY SPECJALNE, ŁAMANIA

Lunch Time – PRZÓD (przytrzymać), RP+RK
Tackle Attack (w zwarciu) – LP+LK
Overhead Swipe – TYŁ+RP+LP
Kombinacja Sit Attack i Hand Slap – DÓŁ+LK+RK, LP, RP, LP, RP

KOMBOSY

Ten-Hit Combo – DÓŁ+RP, LP, LP, LP, RP, LP, RP, LP, LP+RP, LP+RP

KUNIMITSU

RZUTY, CIOSY SPECJALNE, ŁAMANIA

Spinning Elbow – TYŁ, nawalać LP
Knee Charge – PRZÓD, PRZÓD+RK
Side Stab – TYŁ+RP
Supe Hard Pounce – GÓRA+RP

KOMBOSY

Ten-Hit Combo - LP, RP, LP, RK, RK, RK, LP, RP, LK, RP

CDN.

DOOM MANIA

Welcome! Coraz częściej można przyuważyć na rynku wersje PC gier konsolowych. To „Virtua Fighter", to znów „Toshinden". Nie wiem po diabła robić takie przeróbki, skoro samym graczom to nie wychodzi na zdrowie. Widać to np. w „Alien Trilogy". Producenci gry zapowiadali, że wersja PC-towa będzie szybsza niż w wersji konsolowej, z ulepszoną grafiką i dźwiękiem, i w ogóle super, extra etc. etc.

[illegible] „Alien Trilogy" [illegible] na Playstation [illegible] Pentium 133 [illegible] z akceleratorem 3D [illegible] o 16 MB RAM), bo w [illegible] gry zaczyna [illegible] od [illegible] 10". Może [illegible] bez [illegible] bo [illegible] to w zasadzie standard. [illegible] walorów [illegible] to ustawcie sobie od razu 32 [illegible] 256 to strata czasu. Jeśli zaś chodzi o [illegible] to jedynym [illegible] są dodane [illegible] głosem przez [illegible] Ripley [illegible] Ciebie [illegible] tak pano[illegible] w „Alien Trilogy" [illegible] w [illegible] które same w sobie są całkiem [illegible] tak dobre jak w [illegible] Nukem [illegible] to [illegible] Fabuła gry – zero [illegible] PC a [illegible]. Dla [illegible] w temacie gry (lub filmu) – [illegible] osoba niezwy[illegible] że [illegible] na [illegible] z [illegible] masz za [illegible] Obcych z 1) kolonii, 2) [illegible] 3) ich [illegible] statku. [illegible] od[illegible] filmom na [illegible] jest zrobiona gra, ale to w sumie nie ma [illegible] zna[illegible] [illegible] (nie [illegible] komandos z [illegible] oraz na zestaw [illegible] w [illegible] ci [illegible] ta [illegible] musi być standardem w [illegible] tego typu [illegible] miotacza [illegible] karabinu [illegible] oraz [illegible] (to takie [illegible]). Na dodatek są [illegible] ładunki [illegible] itp. [illegible] tu [illegible] gry za wierne odwzorowanie [illegible] z filmu, bo [illegible] tego [illegible] rzucono [illegible] czego by nie było w [illegible] z [illegible] 3 nie [illegible] w [illegible]. Fanom [illegible] może nieco brakować [illegible] rakiet lub [illegible] tak [illegible] chodzi o [illegible] są [illegible] na [illegible] lub [illegible] jaki zamiast krwi [illegible] nasi [illegible]. Pomimo [illegible] Ripley czeka [illegible] przeprawa. [illegible] nie [illegible] pa[illegible] ludzi swoimi [illegible] które po fazie [illegible] z brzu[illegible] albo [illegible] których przysmakiem [illegible] nie [illegible] też [illegible] też młode [illegible] i z [illegible] oraz dziwaczne lichy [illegible] ich w [illegible] re[illegible]. Przeciwko [illegible] Ripley [illegible] z [illegible] logiczną oraz zarażeni [illegible] koloniści. [illegible]

[illegible] wszystko, jak [illegible] „Alien Trilogy" jest super (to najlepsza [illegible]) tyle że [illegible] gra [illegible] w to na konsoli niż na PC-[illegible] kosić Obcych na Playstation [illegible] się z transu [illegible] po [illegible]. Do [illegible] z du[illegible] bo to po [illegible] nie [illegible] co trzeba. Aha! [illegible] słówko o [illegible] słab[illegible] „Alien Trilogy" [illegible] uruchomić już z 486DX2 i 8 MB RAM! [illegible] dokładnie [illegible] nie [illegible] z Was ma we[illegible] w [illegible] nie [illegible] oto kilka [illegible] – w [illegible] pod Windows 95 [illegible] przez nie [illegible] w grze oraz [illegible] ekran podczas [illegible] mi[illegible]. To [illegible] Wam nie [illegible]

Lucas

Alien Trilogy

wydawca .... [illegible]
platforma .... [illegible]
cena .... [illegible]
dystrybucja .... Master

Duke Nukem 3D

CZĘŚĆ 5

EPIZOD 3 SHRAPNEL CITY

RAW MEAT

Zbadaj [illegible] po prawej stronie dachu [illegible] skocz z [illegible] i ostrożnie przeszu[illegible] rzem [illegible] basenami, [illegible] na działko i [illegible]. Po zniszczeniu Obcych wskocz do [illegible], skąd wyskoczyli. Rozwal [illegible], wskocz do wody i wynurz [illegible] w [illegible] obok. Ponownie idź pochylnią [illegible] jdziesz do [illegible] na działko w kory[illegible]. [illegible] dy podejdziesz do napisu Dukai Sushi, [illegible] przedmiotami i kolejnym działkiem. [illegible] kinie jest szara [illegible] prze[illegible] się w [illegible]. W [illegible] plakat z [illegible] i trzy pokoje (w trzecim [illegible]. Kolejna nisza znajduje się za [illegible]. Idź dalej aż [illegible] do zielonego [illegible]. Po wyeliminowaniu Obcych [illegible] przez niebieskie drzwi. W nowym [illegible] (po obszukaniu kasy [illegible] nisze z [illegible]). Użyj karty na drzwiach przy tablicy i [illegible] do nowego obszaru. W [illegible] z lewej [illegible] dziesz RPG. W pokoju z [illegible] daniami wciśnij na ścianie ślad [illegible]. Otwórz [illegible] i pchnij jej [illegible]. Za [illegible] drzwiami znajduje [illegible] kuchnia z kilkoma ukrytymi [illegible]. [illegible] do kuchenki i dokładnie ją przeszukaj [illegible] za półką z winami. Wskocz do małego baseniku i [illegible] w [illegible] korytarz[illegible]. Na jego końcu [illegible] drzwi i wpłyń do nowego pomieszczenia – czerwona karta. Wróć do [illegible], zejdź po schodach i użyj [illegible]. Kiedy wyjdziesz z [illegible] seria [illegible]. Wejdź do nowego [illegible] przez rozbite okno i uruchom [illegible].

BANK ROLL

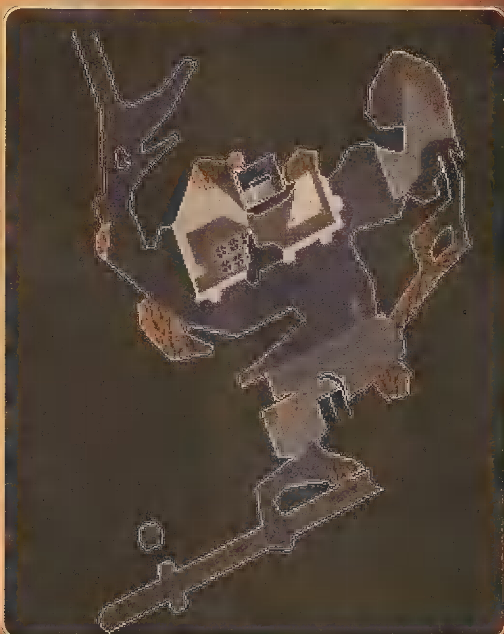
Zeskocz z półki i rozwal pojemniki na [illegible]. Przed [illegible] do banku jest działko. [illegible] do domu [illegible] i [illegible] z [illegible]. Na [illegible] guzik przy biurku [illegible] worzą się [illegible] z [illegible] i blue [illegible]. Wróć na dwór. Po le[illegible] stronie [illegible] do banku są [illegible], a za [illegible] nisza. Wejdź do banku. Zaraz [illegible] telefonów jest [illegible] – [illegible] go, a [illegible] automaty, [illegible]. Idź [illegible]. W [illegible] nym z kolejnych [illegible] biurko z [illegible] – odblokowuje [illegible] przez drzwi. Znajdziesz [illegible] w [illegible] niu ze skarbcem. Podejdź do biurka i ustaw [illegible] aby [illegible] były [illegible]. [illegible] kropk[illegible] przejdź [illegible] na [illegible] obrót [illegible]. Twoim [illegible] daniem [illegible] takie chodzenie [illegible] wego [illegible] gdzie [illegible] red card – [illegible] na [illegible] sub[illegible] na podłodze [illegible] daj [illegible] przez [illegible]. Wróć do [illegible] ze skarbcem i otwórz [illegible]. Po wybiciu [illegible] Obcych przejdź przez [illegible] w ścianie i [illegible].

FLOOD ZONE

[illegible] dotrzesz do [illegible] spłyń z nurtem [illegible] do jeziora. Płyń przed [illegible] aż do [illegible]. Wybierz prawy [illegible] i wynurz się przy ścianie domu. [illegible] się na dachu. [illegible] po [illegible] bokach, [illegible] blue card i trafisz na [illegible] dach. Zeskocz do [illegible] w [illegible] drzwi i weź yellow card. [illegible] na [illegible] na neon, a z [illegible] na dach [illegible] drzwi i zejdź jak najniżej pod [illegible]. W zatopionym [illegible]. Popłyń do neonu. Dzięki [illegible] się znaku [illegible] dostęp do niszy z red [illegible]. Wróć na [illegible] dach, użyj karty i [illegible].

W [illegible] jest studnia. [illegible] nad [illegible] zbierz [illegible] i do[illegible]. Po [illegible] rozwal działko i uruchom [illegible]. ■





TIPS & TRICKS

Menu

Fire Fight ● Eradicator ● Rayman ● Time Commando ● Blam! Machinehead ● NBA Shootout ● Doom ● Virtua Cop ● Warwind ● Tomb Raider

Blood

● **PC**

QSMAPS – odkrycie mapy
QSAMMO – max amunicji
QSKEYS – wszystkie klucze
QSBURN – płonąca śmierć
QSBOOM – eksplodująca śmierć
QSGOTO – przejdź do lokacji, której współrzędnymi są x i y
QSJUMP - skok do następnege episodu
QSONERING – niewidzialność

Jasio

Fire Fight

● **PC**

Kody możesz uruchomić podczas gry lub w ekranie wyboru misji.
1. Naciśnij klawisze CW i + z klawiatury numerycznej w tym samym czasie.
2. Usłyszysz kobiecy głos mówiący: „Fire Fight" i „Cheater".
3. „Cheater" uaktywnia klawisz F12, a gdy usłuszysz „Fire Fight" naciśnij CW i + (z klawiatury numerycznej) jeszcze raz.
Możesz teraz wybierać broni, doładowywać pole siłowe lub stać się zupełnie nietykalnym.

Death Rally

● **PC**

Poniższe kody wpisz podczas rajdu:
DREAD – nieskończona liczba amunicji
DRAG – turbo
DRINK – paliwo rakietowe
DRUG – halucynacje
Gdy będziesz w menu:
DROOL – dodaje 500000
DRAW – dodaje 1000
DROP – odejmujesz 10 punktów
DRIVE – dodajesz 10 punktów (tylko pełna wersja).

Jasio

Eradicator

● **PC**

Wpisz:
\funshipi – nietykalność
\guns – bronie
\tunnel – przechodzenie przez ściany

Powerslave

● **PC**

Poniższe kody wpisz podczas gry:
LOBOCOP – wszystkie bronie oraz full amunicji
LOBOPICK – wszystkie klucze
LOBOLITE – wyłącza efekty świetlne eksplozji i karabinów
LOBOSLIP – pozwala prześliznąć się przez ściany
LOBOSWAG – wszystkie dodatki
NOLLY – włącza linię dialogową, w której możesz wpisać dodatkowe komendy:
LEVEL N – skok do level n (za n stawiamy numer levelu)
EXIT – koniec levelu
CREATURE N – pojawia się stwór, a wybrać go możesz wpisując w miejsce n jakąś liczbę

Jasio

Rayman

● **Saturn**

Podczas gry wciśnij pausę, a następnie wstukaj kombinację klawiszy: A, prawo+B, dół+lewo+R, Y+C+Z. Wyłącz pausę i masz do dyspozycji 20 żyć.

Time Commando

● **PC**

VONLUX – zdrowie na maxa
HUIBON – wszystkie bronie

Mega Race 2

● **PC**

Kody:
SPEED – Twój samochód jedzie o wiele szybciej
MONEY – zastrzyk pieniążków w postaci 99999 kredytów, ale musisz zacząć rozgrywkę od początku
MAP – dostajesz mapę całego toru, po którym jedziesz
GAME – odpuszczasz intro i przechodzisz bezpośrednio do ekranu opcji.





Blam! Machinehead

● **PC, PSX**

LEVEL 1.2 – Q58NM LDZCQ 4HWGE
LEVEL 1.3 – TDM75 UH8OT X06BE
LEVEL 1.4 – VO1PP JCP6V H4ULJ
LEVEL 2.1 – 0F20F 0HX8Y OE95W
LEVEL 2.2 – 42W3T JGK-P 5K5H7
LEVEL 2.3 – VR4T2 6EZD5 SHCMM
LEVEL 2.4 – 1NBCX CXVI6 PA3K1
LEVEL 2.5 – ZF0XD Y5KXJ Q2NGZ
LEVEL 3.1 – 2XVSD AHO3J S2MF-
LEVEL 3.2 – W0J8H 3Y8-D -7FRU
LEVEL 3.3 – THYDH 0MZDU 3CZFK
LEVEL 3.4 – 1SOJ3 130BP V2MW8
LEVEL 4.1 – YCTS6 PUUKS 28SD1
LEVEL 4.2 – Q29LH UDUY4 21FSD
LEVEL 4.3 – WS7Y6 HQPIW BOFGK
LEVEL 4.4 – 2RHK4 RB9RU Z1IT2
KONIEC – UP405 C42R1 2MP3P

Jasio



Daytona Champion. Ed.

■ **Saturn**

Podczas wyścigu, trzymając klawisz Z, możesz spowolnić przeciwników. Zajmując 1 miejsce na każdym torze na poziomie trudności „normal" będziesz mógł wybrać samochód Daytona
Gdy zajmiesz 1 miejsce na każdym torze na poziomie trudności „difficult" będziesz mógł wybrać Uma - konia?!!

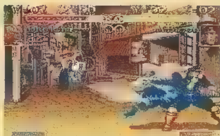
Street Fighter 2

● **PC**

Gdy wpiszesz LIVE FOREVER, będziesz niezwyciężony.

Marcin Cimała







NBA Shootout

■ **PSX**

Wybierz Exhibition Game. Następnie przed wystartowaniem gry wpisz: R1, L1, R1, L1, R2, L2, R2, L2. Powinno się pojawić nowe menu opcji.
Wciśnij „ON" i możesz zagrać składem All-Stars podczas meczu w Phoenix.

Doom

● **PSX**

Aby ułatwić sobie życie wciśnij pausę i wpisz:
dół, L2, kwadrat, R1, dół, L1, lewo, kółko – jesteś nietykalny
trójkąt, trójkąt, L2, R2, L2, R2, R1, kwadrat – pełna mapa
trójkąt, trójkąt, L2, R2, L2, R2, R1, kółko – na mapie pokażą się punkty określające położenie Twoje i wszystkich wrogów.
Kody do poszczególnych poziomów:
Nuclear Plant – CR!3WDD3D8
Toxin Refinery – 3JJCMK8W64
Command Control – 03LTJOY!02
Phobos Lab – H331HFTHK
Central Processing – 04MSKZX9Z1
Computer Station – YTTLCXXLXV
Phobos Anoma – 09SMBZ04ZW
Deimos Anomaly – 7KKBLD7V53
Command Centre – WLLTX0Y!02
Halls of Damned – RBR4G!LDLN
Spawning Vats – 2PTLCXXLXV
Hell Gate – 548C7DFWYX
Hell Keep – J0C89DZPQS
Pandemonium – JGB9CT0NRT
House of Pain – 9QLTKR0!02
Unholy Cathedral – 78M63QX921
Mt Erebus – S!61FHVQJG
Limbo – 33QHFTT6WY
Tower of Babel – VBGQPJ!Y46
Hell Beneath – ZYKTLW7v53
Perfect Hatred – 0DJSM4HW64
Sever the Wicked – LSY5PTCRKH
Unruly Evil – ZDJSMVRW64
Unto the Cruel – 1YKTX4QV53
Twilight Descends – !NSM9Y04YW
Threshold of Pain – DJX07Q4HTR
Entryway – C0W1!QNJQS
Underhall – VM!3V1d3DB
The Gauntlet – W394W2DMFC
The Focus – ZQ58ZKJRKH
Waste Tunnels – Z758ZKJ8KH
The Crusher – 5C2V3DQBNL
Dead Simple – NCKBLX7V53
Tricks & Traps – 1Q580FCRKH
The Pit – HTMSKZZ9Z1
Refuelling Base – W558ZKCRKH
O of Destruction – CSNRGW2WQJG
The Factory – WT670JBQJG
Inmost Depths – DQLTJ1Y!02
Suburbs – 2N94VFFMFC
Tenements – CQLTJ0Y!02
The Courtyard – WR492GDSGJ
The Citadel – PFFGXH3777
Nirvana – JWCJV2X479
The Catacombs – CJJTM35964
Barrels o' Fun – N3QBY25YYY
Bloodfalls – 5770MX2CDF
Abandoned Mines – YJLW3PPCPM
Monster Condo – DKKBLM58J3
Redemption Denied – 7L3!266DJK
Fortress of Mystery – X125DM3WPM
Sekretne poziomy:
Military Base – T70PF6BGWY
The Marshes – XWV1GDDRQS
The Mansion – S7QBZY4YYY
Club Doom – PMMS3D5X21

Virtua Cop

■ **Saturn**

Gdy pojawi się logo Segi, przytrzymaj C, następnie wciśnij: góra, dół, lewo, prawo. Potem, na tytułowym ekranie, przytrzymaj C i wstukaj: dół, góra, prawo, lewo, góra, góra, lewo, prawo. Wejdź teraz do menu Options Plus i ustaw wybór broni na ON. Wciśnij pauzę i przeładuj broń. Masz teraz dostęp do 7 różnych broni.



Destruction Derby

■ **PC**

Aby uzyskać nieśmiertelnoć, należy wpisać się jako !DAMAGE!.
Można też wpisać chasło REFLECT!.

Marcin Cimała

Tomb Raider

■ **PSX**

Bronie: wejdź do ekranu wyposażenia i wstukaj następującą kombinację:
L1, trójkąt, R2, L2, L2, R2, kółko, L1





Sega Rally Championship

■ **Saturn**

Hyper Car – przytrzymaj X i wciśnij C, gdy będziesz wybierał rodzaj gry
Odbicie lustrzane – przytrzymaj Y i wciśnij C, podczas wyboru rodzaju gry.

Porada: Gdy zajmiesz pierwse miejsce w Mistrzostwach na łatwym i normalnym poziomie, będziesz mógł wybrać całkiem nowy tor i samochód: Lancia Stratos

Warwind

● **PC**

Wciśnij Enter, i wpisz kod:
!the sun also rises – znika mgła i kończy się wojna
!golden boy – 5000 zasobów

Gry Konsolowe

Prawdę mówiąc, na dzisiejsze Gry Konsolowe przewidziałem 4 strony, jednak złośliwość losu sprawiła, że rubryka skurczyła się do dwóch. Chodzą słuchy, że może być jeszcze gorzej. Podobno konsole 8- i 16-bitowe dawno już umarły i nie ma se[redacted] pisać [redacted] tym, czego nie ma. Dlatego chciałbym, aby wszyscy, którym leży na sercu dalsza egzystencja naszej rubryki i jej rozwój, przysłali wszelkiego typu uwagi i propozycje oraz wyraźnie powiedzieli, czy powinienem jeszcze dla kogoś pisać, czy też zająć się czy[redacted] innym?

A tym czasem zapraszam do lektury, a szczególną uwagę proponuję zwrócić na nowego, małego Game Boy[redacted]. [redacted] zobaczenia [redacted] miesiąc (taką mam przynajmniej nadzieję).

NOWY GAMEBOY

W grudniu „zawitał" do nas długo oczekiwany i reklamowany nowy Game Boy. Od razu wzbudził ogromne zainteresowanie wszystkich członków redakcji, nawet tych, którzy stronią od tego typu wynalazków. To, czym przede wszystkim zachwyca nas Game Boy Pocket, jest oczywiście wygląd i gabaryty. Testowany model był w kolorze srebrnym (bardzo gustownym, nieco burżujskim), zaś jego wymiary są o około 1/3 mniejsze od standardowego Game Boya. Pozwala to m.in. na swobodne ulokowanie naszej ukochanej maszynki w kieszeni, gdzie dodatkowo będzie sporo luzu na kartridże i dodatkowe baterie. Jeżeli chodzi o samą przyjemność grania, to wypada zaznaczyć, że wzrosła niewiarygodnie. Nieco zielonkawy ekran zastąpiono czarno-białym, niezwykle wyrazistym. Ostre kontury z możliwością regulacji wydatnie wpływają na jakość otrzymywanego obrazu oraz nasze własne samopoczucie.

Gry zyskują naprawdę bardzo dużo, nie rozmywają się, jak to miało miejsce uprzednio, szczególnie gdy graliśmy w bardziej dynamiczne pozycje. Dźwięk także jest lepszy, bardziej krystaliczny i wyrazisty. Game Boy Pocket zasilany jest dwoma bateriami. Nie są to standardowe „paluszki", lecz ich najmniejsze odpowiedniki. Oczywiście istnieje możliwość podłączenia zasilacza, którego bynajmniej nie ma w zestawie. „Małe paluszki" mogą być pewnym utrudnieniem, zważywszy, że nasze społeczeństwo nie jest do nich przyzwyczajone. Owszem zdarzają się urządzenia pracujące na ten typ baterii, jednak jest ich stosunkowo niewiele. Wbrew pozorom nie ma jednak problemów z zakupieniem takich „paluszków", jest ich pełno w sklepach branżowych.

Pierwsze wrażenia z testów są, jak wspomniałem, bardzo pozytywne. Trzeba się jednak „przestawić" na inne trzymanie konsolki. „Stary" Game Boy dość dobrze leżał w dłoni, zaś do Pocketa musimy się po prostu przyzwyczaić. Jest jak wiadomo mniejszy, także lżejszy i bardziej „delikatny". Początkowe wrażenie szybko jednak mija, zostawiając po sobie poczucie pełnego zadowolenia. Nie dość, że programy nabierają nowego smaczku, to ma się świadomość, że trzymamy w pełni przyjazną, estetyczną i dobrze wykonaną konsolkę.

Na koniec nie pozostaje nic innego, jak pogratulować Nintendo udanego produktu, zaś wszystkim miłośnikom Game Boya życzyć takiego właśnie prezentu pod świątecznym drzewkiem.

[redacted]

Game Boya Pocket udostępniła firma COMAT



WORMS

GameBoy

I proszę, mamy kolejny klonik. Jakiś czas temu w „Worms" grali amigowcy i pecetowcy, teraz zaś mogą już konsolowcy. Jeżeli ktoś nie wie, o czym są „Worms", służę poradą. Te małe żyjątka są niezwykle bojowo usposobione, a toczą walkę o dominację nad swą uroczą krainą. Naszym zadaniem jest poprowadzić oddział takich robali do walki. I zwyciężyć. Rozgrywka podzielona jest na tury, najpierw my wykonujemy określone ruchy, następnie inicjatywa przechodzi w ręce przeciwnika. Teren, na którym toczymy działania, na pewno nie jest naszym sprzymierzeńcem. Spora ilość wzniesień, wąwozów, akwenów wodnych utrudnia przeprawę i toczenie pojedynku. W „Worms" mamy możliwość rozegrania ligi, turnieju i przyjacielskiego pojedynku. Brzmi to nieco śmiesznie, gdyż takie opcje zazwyczaj oferują gry sportowe, jednak w tym przypadku wszystko to sprawdza się w najdrobniejszym calu. Rundy, jak już wspomniałem, podzielone są na tury i toczą się na czas. Standardowo mamy do dyspozycji 15 minut, jednak w zależności od nastroju, możemy dowolnie zmieniać ten parametr. Na uwagę zasługuje szeroki wachlarz oferowanych broni: bazooki, granaty, dynamit, uzi itp. Trzeba przyznać, że nasz skromny arsenał jest niezwykle skuteczny, czasem aż za bardzo, gdy potężny wybuch z bazooki zabiera energię nawet jej właścicielowi. Z innych dodatkowych urządzeń niezwykle przydatny jest teleport, który pozwala na zaskoczenie przeciwnika w najmniej dla niego spodziewanym momencie. Sprytne używanie teleportu może bardzo szybko przechylić szalę zwycięstwa na naszą stronę. Po zakończonej rozgrywce możemy spojrzeć sobie na listę rankingową, która uwzględnia nasze dokonania. Jeżeli, nie daj Boże, godzi ona w naszą dumę i uważamy, że jest niesprawiedliwa, nic nie stoi na przeszkodzie, aby jeszcze raz podjąć wyzwanie, jakie stawia przed nami gra, i poprawić swoją pozycję punktową.



sprzedaż .... Comat

MEGA BLASTER JR.

GameBoy

Gierka ta nie jest może najnowsza, za to niesie ze sobą wiele radości. „Master Blaster Jr." jest planszówką, w którą mieli już okazję grać posiadacze innych platform sprzętowych. Na SNES-ie pojawiła się ona pod tym samym tytułem, natomiast na PC nie – były inne pozycje bazujące na tym pomyśle, wspomnę choćby o „Mega Blasterze".

Zadanie nasze jest bardzo proste. Należy bezpiecznie przedostać się przez nafaszerowany niebezpieczeństwami teren do samego wyjścia. Po drodze musimy eliminować wrogów i zbierać różne pożyteczne przedmioty. Naszą podstawową bronią jest możliwość „stawiania" bomb, które po jakimś czasie wybuchają. Umiejętne posługiwanie się nimi doprowadza, po dłuższym lub krótszym czasie, do znacznych ubytków w szeregach nieprzyjaciela – i o to nam przede wszystkim chodzi. Eksplodujące



bomby niszczą także ścianki labiryntu (nie wszystkie, tylko te jaśniejsze), a w miejscu wybuchu pozostaje mnóstwo ciekawych gadżetów – dodatkowych bomb, różnorakich upgradów, kluczy, pól ochronnych itp.

Misje nie polegają tylko na ciągłym przechodzeniu labiryntu. W niektórych, naszym zadaniem jest wykończenie potężnego bossa i przyznam, iż nie jest to łatwa sprawa. Na początkowych levelach jest jeszcze w miarę prosto, natomiast później sprawa się znacznie komplikuje. Gdy jeszcze dodamy do tego wciąż uciekający czas, to trzeba przyznać, że bywa naprawdę gorąco. Rzeczą, na którą także należy zwrócić szczególną uwagę, są ukryte drzwi. Przekraczając je trafiamy do... no właśnie, nie za bardzo wiadomo gdzie. Po prostu jest bardzo ciemno i zwyczajnie nic nie możemy dostrzec. Lecą na nas jakieś kulki, wybuchają i tracimy tylko energię. Radzę trzymać się z dala od takich miejsc.

Podsumowując, w „Master Blaster Jr." gra się naprawdę świetnie. Nie ma żadnych przestojów, rozgrywka jest dynamiczna i wciągająca. Zabawę umila skoczna muzyczka, która trzeba przyznać, została bardzo trafnie dobrana.

W sumie pozycja, którą trzeba skosztować.

Eldgar

sprzedaż ....*Comat*

WARLOCK

SNES

Fabuła wydaje się prosta. Jesteś bohaterem, młodym wojownikiem, który ma za zadanie powstrzymać złego czarownika Warlocka. Twoim celem jest zebranie sześciu ukrytych kamieni runicznych, zanim zrobi to Twój przeciwnik. Poza tym kamienie te otwierają przejście do dalszych etapów, brak ich równoznaczny jest z dłuższym postojem na danej planszy. Przygoda naszego życia rozpoczyna się w Nowej Anglii i wiedzie przez kolejnych 6 światów – m.in. przez świątynię czarowników, cmentarz i góry. Na każdym z poziomów spotkać możemy popleczników Warlocka, którzy przyjmują wszelaką postać. Nie powinno więc nas dziwić, gdy zaczną atakować rośliny, zwierzęta czy „odmienieni" ludzie. Czasem są to także zombie, duchy, rycerze, demony itp.

Nasz bohater potrafi posługiwać się magią. Znane mu są różnego typu zaklęcia, które zdobywa podczas swojej wędrówki. Umie strzelać piorunami, leczyć się i jednym słowem niszczyć wrogów. Niektórych nie udaje się od razu powstrzymać, trzeba im znacznie bardziej dołożyć. Zarówno grafika, jak i efekty wizualne stoją na znakomitym poziomie. Etapy są świetnie wykonane, charakteryzują się atmosferą grozy i tajemniczości. Niemałą rolę odgrywa także muzyka, która dodatkowo uatrakcyjnia rozgrywkę. Polecam „Warlocka" z kilku powodów, przede wszystkim dlatego, że jest znakomicie wykonany, a także, że zapewnia długą i wciągającą zabawę.



Poza tym należy do gatunku bardzo popularnych platformówek, zaś akcja umiejscowiona w świecie fantasy okazuje się być znakomitym pomysłem.

Eldgar

sprzedaż ....*Comat*

JIM CONNORS TENNIS

SNES

Gra ta nie należy do najnowszych, jednak posiada w sobie coś, co na długo przykuje gracza do ekranu nawet gdy nie jest miłośnikiem tenisa. Firmuje ją Jim Connors, światowej sławy zawodnik, który w białym sporcie osiągnął prawie wszystko. Wygrał kilka turniejów wielkoszlemowych, kilkadziesiąt zwykłych, zdobył też puchar Davisa z reprezentacją USA. Przez wiele lat czarował publiczność swymi niekonwencjonalnymi zagraniami, aż w końcu postanowił zakończyć karierę.

„Jim Connors Tennis" oferuje nam kilka wariantów rozgrywki, począwszy od meczu towarzyskiego, a na całym cyklu turniejowym kończąc. Możemy wybrać zawodnika z kilku dostępnych – także Connors. Różni ich doświadczenie, umiejętności, siła i jeszcze kilka innych cech. Rozgrywając cały sezon, będziemy mogli uczestniczyć w kilkunastu światowych imprezach, gdzie zwycięstwo premiowane jest odpowiednią liczbą punktów, kształtujących listę rankingową. Pozycja na niej decyduje o rozstawieniu i graniu na początku ze słabszymi przeciwnikami. Gdy zakończymy rok na pierwszym miejscu, stajemy się Mistrzem Świata.

Sterowanie zawodnikiem nie należy do skomplikowanych. Możemy wybrać sobie pełną kontrolę nad nim lub tylko częściową – postać poruszana jest przez komputer, my tylko odbijamy piłeczkę. Cztery klawisze joypadu mają przypisane określone uderzenia. Jedne są mocniejsze, inne nadają piłce rotację. Serwis jest kluczowym elementem rozgrywki, dlatego radzę go sobie przećwiczyć. Postać porusza się dobrze, zamachy rakietą i odbijanie piłki także zostało trafnie przedstawione. Meczowi towarzyszy komentarz sprawozdawcy i napisy pojawiające się po każdym uderzeniu – aut, wynik meczu itp. Gra się naprawdę świetnie, a gdy jeszcze wygrywamy, to możemy być w siódmym niebie. Nie zawsze tak jednak będzie, gdyż istnieje możliwość regulacji stopnia trudności. Najwyższy jest przeznaczony dla prawdziwych killerów.



Podsumowując: znakomita gra, wciągająca na długie wieczory. Najdłużej męczona przeze mnie pozycja na wszelkiego typu konsole!

Eldgar

sprzedaż ....*Comat*

KONKURSY



Postaraliśmy się, aby koniec roku był dla Was szczególnie obfity w nagrody, dlatego zapraszamy do naszych konkursów.

[redacted] NAJLEPSZĄ GRĘ [redacted]

Czekamy na Wasze listy z typami, która gra według Was była najlepsza w 1996 roku. Możecie głosować na dowolne gry, polskie i zagraniczne, pecetowe i konsolowe.

Po prostu pełna dowolność!



Prawdopodobnie w numerze styczniowym lub, jeżeli zajdzie taka potrzeba, w lutowym ogłosimy rozwiązanie i rozlosujemy nagrody. A trzeba przyznać, że są wyjątkowo atrakcyjne.

Oto one:

Napęd CD-ROM Sony x8

Joystick

Gra „EF 2000 for Windows 95" – wszystko ufundowane przez firmę [redacted]

Gry: „Command & Conquer: Red Alert", „Netzone" oraz 6 koszulek „FIFA 97" – wszystkie nagrody od **IPS/Licomp**

Gry: „Tomb Raider"

„Smurfy"

„Olympic Games" – ufundowane przez [redacted]

Game Pad do Sony PlayStation

Super Pad do Segi Saturn – ufundowane przez firmę [redacted]

Gra „Ayrton Senna Kart Duel" – super nowość na PlayStation, którą ufundowała nasza skromna redakcja.

[redacted]

Na zwycięzców czekają nagrody ufundowane przez **ITI Cinema**, związane oczywiście z filmem.

Oto pytania:

1. Kto wcielił się [redacted] postać Draco?

2. Kto miał „naturalny talent" do strzelania z łuku?

3. Kto i w jaki sposób śmiertelnie zranił młodego księcia Einona?

4. Kogo gra Dennis Quaid?

[redacted]

Ten niezwykle trudny konkurs jest niezwykle popularny wśród Was, dlatego zapraszam na kolejny odcinek.

1. Jak nazywa się bohaterka najnowszej gry firmy Eidos?

2. Wymień przynajmniej dwa państwa, które podczas swej przygody odwiedza George Stobart?

3. Jaka firma jest producentem gry „Total Mania"?

Do wygrania są: Gra „Hind" – PC CD ufundowana przez naszą redakcję

Gra „Stalowe Nerwy" – PC HD – ufundowana przez [redacted]

Świat Windows – PC CD – zestaw programów shareware od firmy [redacted]

Teraz miła chwila, czyli rozwiązanie konkursów z poprzedniego numeru.

[redacted]

Prawidłowymi odpowiedziami na zadane pytania były:

1. Dystrybutorem gry „Azrael's Tear" jest firma **Optimus-Bis**

2. Fabuła gry „Pandora Directive" oparta została na wydarzeniach związanych [redacted] lądowanim UFO [redacted] Roswell.

3. W grze „Syndicate Wars" walczą dwie nacje Syndykat Eurocorp i Kościół Nowej Epoki.

Nagrody otrzymują:

„Marco Polo" – Artur Ruszyński z Ciechanowa

„Top 1000" – zestaw shareware – Mariusz Mrorzyński ze Środy Wlkp.

„Toom Parade – zestaw shareware" – Joanna i Andrzej Balec z Olkusza



Miłym zaskoczeniem był odpowiedzi od posiadaczy C-64. Nie oferowaliśmy żadnych nagród, gdyż sądziliśmy, że nikt nie napisze. Stało się inaczej i cieszymy się z tego. Gry otrzymują:

1. „Lazarus" – Maciej Staniec ze Starachowic

2. „All American Basketball" Emil Staniec [redacted] Starachowic.

[redacted]

Prawidłowe odpowiedzi:

1. Producentem gry jest firma [redacted]

2. Stworzono ją na podstawie filmu „Seksmisja"

3. Premiera programu odbyła się 9 września

4. Przy tworzeniu intra posłużono się zdjęciami powierzchni Marsa

Koszulki A.D 2044 otrzymują:

Robert Glasel z Jaworzna

Marcin Sroka z Bielska Białej

Grzegorz Kubiak z Bierutowa

Michał Stefański z Warszawy

Przypominam jeszcze raz, że odpowiedzi przysyłać należy na kartkach pocztowych z zaznaczeniem jaki się posiada sprzęt. Adres redakcji:

Computer [redacted]
ul. [redacted]
[redacted]

Na Wesoło

W tym dziale zamieszczamy dowcipy, przekrękty, i rysunki nadsyłane przez Czytelników. [illegible] miesiąc wybieramy najlepszy z [illegible], a kryteria [illegible] redakcji, dlatego każdy [illegible] szansę wygrać. Autorzy wyróżnionych [illegible] kategoriach: tekst, rysunek otrzymują po [illegible] zł.

ZAGADKI

– Jak się nazywa czworonożny przyjaciel człowieka?
– Łóżko

Mariusz Piszko

– Chodzi po ścianie i stuka. Co to?
– Komar z nogą w gipsie.

Mariusz Piszko

– Co to jest. Wisi na ścianie i cuchnie?
– Zegar ze zdechłą kukułką.

Mariusz Piszko

– Chodzi po ścianie i szeleści. Co to?
– Komar w ortalionie.

Mariusz Piszko

– Wisi na ścianie i ryczy. Co to?
– Sierota nie alpinista.

Mariusz Piszko

– Jak się nazywa istoty jednokomórkowe?
– Więźniami

Mariusz Piszko

– Jak się nazywa ulubiony zespół owiec?
– Wilki

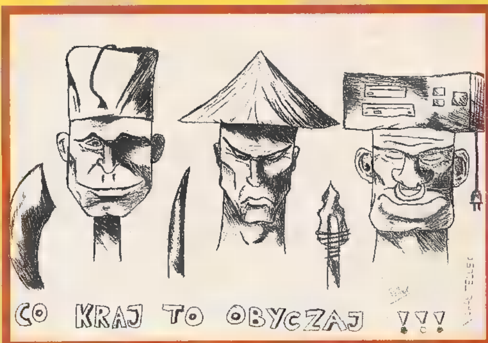
Mariusz Piszko

– Co powstanie ze skrzyżowania krowy i żółwia?
– Cielę w kasku.

Mariusz Piszko

– Co powstanie ze skrzyżowania jeża z wężem?
– Drut kolczasty.

Mariusz Piszko





KAWAŁY

– Synku co robiliście dzisiaj w szkole?
– Trotyl, mamusiu.
– A jutro, na którą idziesz do szkoły?
– Do jakiej szkoły?

Damian Olszewski

W koszarach powieszono tablice „BACZNOŚĆ! ALKOHOL ZABIJA". Nazajutrz znaleziono dopisek „ŻOŁNIERZ NIE BOI SIĘ ŚMIERCI"

Blanszer

Pani na lekcji biologii mówi do dzieci:
– Nigdy nie całuje się zwierząt, bo przenoszą różne choroby.
Nagle Jasio wstaje i mówi:
– A moja ciocia całowała psa.
– I co? – pyta nauczycielka.
– I pies zdechł.

Damian Olszewski

Jasiu, jak będziesz miał pięć jabłek, a Stasiek poprosi cię o dwa, to ile ci zostanie?
– Pięć.
– Pięć, jesteś pewien?
– Tak, bo Stasiek to może dostać w zęby, a nie jabłka.

Grzegorz Mazurkiewicz

– Co to jest wiatr?
– Wiatr to jest powietrze, któremu się śpieszy.

Grzegorz Mazurkiewicz

– Mamusiu, jakiego koloru oczka ma Małgosia?
– Niebieskiego, Jasiu. A dlaczego pytasz?
Jasiu wyjmuje jakieś zawiniątko z kieszeni.
– Nieprawda, zielone. Sama popatrz.

Grzegorz Mazurkiewicz

Dlaczego wracasz do domu na wpół pijany?
– Bo mi się skończyły pieniądze skarbie.
Grzegorz Mazurkiewicz
Dwaj turyści na pustyni pytają Araba:
– Daleko jeszcze do morza?
– Jakieś dwieście kilometrów.
– Ale wam plaże odwalili.

Grzegorz Mazurkiewicz

Smakosz po zjedzeniu pysznego dania pyta kelnera:
– Dlaczego tę pieczeń nazwaliście „Pieczeń po Turecku"?
– Bo pies wabił się Abdul.

[illegible]

Spotykają się dwaj koledzy na wakacjach:
– Wiesz, zrobiłem konduktora w konia.
– Jak ci się to udało?
– Kupiłem bilet i poszedłem pieszo.

M.G.

NAGRODY: 50 zł [illegible]
Za [illegible] Damian Olszewski
Za [illegible] chał Teller

Gdy znudziło Ci się granie [redacted] komputerem, włącz się [redacted] sieci i spróbuj znaleźć godnego siebie przeciwnika. Opcja Multiplayer [redacted] wyzwanie [redacted] Twojej żądzy rywalizacji i dominacji.

gry sieciowe



Po raz drugi spotykamy się na łamach działu „Gry Sieciowe". Coraz więcej ludzi zakłada sieci, a wiąże się to z coraz niższym ich kosztem, [redacted] także ze zwiększoną liczbą takich gier na naszym rynku. Już w najbliższym czasie ukaże się długo oczekiwana gra „X-wing vs. Tie Fighter". W niedalekiej przyszłości możemy oczekiwać jej opisu, ale przejdźmy do stanu rzeczy na dzień dzisiejszy.

Command & Conquer

W tym numerze chciałem przedstawić kolejną grę, która należy do grona sieciówek. Produkt ten jest kontynuacją sławnej gry „Dune 2 – Battle of Arakis", autorstwa Westwood Studios, wydanej przez Virgin. Pod wieloma względami gra ta została mocno ulepszona w porównaniu ze swą poprzedniczką – między innymi wprowadzono właśnie opcję gry w sieci.

Sposób gry i jej cel pozostał praktycznie bez zmian. Twoim zadaniem jest danie łupnia przeciwnikowi. Nieważne są straty w ludziach, liczy się tylko zwycięstwo. Do dyspozycji masz ponad 20 jednostek, które czekają na wyprodukowanie i użycie w polu. Lista zaczyna się od piechoty, przez ciężkie czołgi, do helikopterów bojowych. Oczywiście, konflikt nie zawiązał się spontanicznie, chodzi o nowo odkryty minerał, na który połakomiła się ogromna organizacja przestępcza. Każdy szczęśliwy posiadacz „Command & Conquer" może wcielić się w jedną ze stron – stanąć na czele bezlitosnych morderców (polecam, gdy ktoś lubi wyładowywać swoje kompleksy na niewinnych cywilach) lub światowej organizacji GDI (Global Defence Initiative – Światowa Inicjatywa Obronna).

Przed rozgrywką na kilku graczy musimy przebrnąć przez serię ustawień. Najpierw trzeba wybrać rodzaj połączenia: przez kabel, modem lub sieć. Dla każdego z wyborów inaczej wygląda procedura uruchamiania, która została szczegółowo omówiona w polskiej instrukcji. Po żmudnym łączeniu komputerów ponownie staje przed nami kilka decyzji: wybór strony, po której się walczy, koloru jednostek, stanu konta, z jakim rozpoczynamy grę, możliwości budowy i produkcji, ustalenie maksymalnego poziomu technologicznego, pozwolenie komputerowi na rozrzucanie po mapie bonusów (skrzyń z kasą, jednostkami lub śmiercią). Jeśli wydaje Ci się, że masz [redacted] mało chętnych do gry, możesz dopakować rozgrywkę bezmózgimi jednostkami, które atakują wszystko co się rusza. Wybór scenariuszy jest ograniczona do scenariuszy gotowych (z normalnej gry i z rozszerzenia z dodatkowymi misjami). Jak na razie nie słyszałem o edytorze plansz, ale miejmy nadzieję, że się niedługo ukaże, bo jednostek i budynków już istnieje.

cdn.



Prenumerata

Jak zamówić prenumeratę

1. [redacted]

Należność (2,80 zł x 3) za numery: styczeń, luty, marzec, można już wpłacać do oddziałów „Ruch" właściwych dla miejsca zamieszkania prenumeratora.

Uwaga! Zmianie ulega sposób dostarczania prasy dla prenumeratorów. Nie będzie ona przysyłana pocztą, jak dotychczas, a będą wyznaczone specjalne punkty do jej odbioru. Szczegółowych informacji oddziały „Ruch" przyjmujące prenumeratę.

2. [redacted] redakcji

Jeśli ktoś chce zamówić prenumeratę musi skorzystać ze standardowego blankietu pocztowego na przekaz pieniężny. Należy owy blankiet dokładnie i czytelnie wypełnić zwracając uwagę na to, aby na odcinku dla adresata znalazł się pełny adres zamawiającego – imię, nazwisko, kod, miasto, ulica, numer mieszkania. Dla pewności należy powtórzyć to samo w miejscu na korespondencję (na odwrocie druku). Tam należy napisać koniecznie od którego numeru ma obowiązywać prenumerata. Zamówienia [redacted] prenumeratę przyjmujemy na 3, 6, 12 kolejnych numerów. Aktualna cena „Gier Komputerowych" w prenumeracie wynosi 2,80 zł i jest stała przez cały czas obowiązywania prenumeraty.

Wpłaty należy przekazywać na adres:

[redacted] Warszawa, al. [redacted] 6

Świadczenia dodatkowe | Opłata zł
[redacted] NOWAK
Nadawca (imię i nazwisko - nazwa)
05678 BEMA 7 m 4, MŁAWA
ozn. kodowe | ulica, nr domu, nr mieszkania, miejscowość
MŁAWA | poczta
PRZEKAZ POCZTOWY na zł 33,60
słownie złotych: trzydzieści trzy sześćdziesiąt
[redacted]
Adresat (imię i nazwisko lub nazwa instytucji)
MARSA 6
04202 WARSZAWA
ozn. kodowe | ulica, nr domu, nr mieszkania, miejscowość | poczta
Nr nadania | Stempel okręgowy | Dzień nadania | podpis przyjm. | podpis kontr.

Odcinek dla adresata
WALDEMAR [redacted]
Nadawca (imię i nazwisko - nazwa)
BEMA 7 m 4
ulica, nr domu, nr mieszkania
05-678 MŁAWA
ozn. kodowe | poczta
zł 33,60
ADRESAT
GRY KOMPUTEROWE
(imię i nazwisko (nazwa))
UL. MARSA 6
04-202 WARSZAWA
Dzień nadania

Starannie przechowywać
[redacted] NOWAK
Nadawca (imię i nazwisko - nazwa)
BEMA 7 m 4
ulica, nr domu, nr mieszkania
05-678 MŁAWA
ozn. kodowe | poczta
zł 33,60
[redacted] KOMPUTEROWE
Adresat (imię i nazwisko - nazwa)
UL. MARSA 6
ulica, nr domu, nr mieszkania
04-202 WARSZAWA
ozn. kodowe | poczta
Dzień nadania | Opłata zł | Nr nadania | podpis przyjm.

Miejsce na korespondencję

ZAMAWIAM PRENUMERATĘ [redacted] KOMPUTEROWYCH NA 12 MIESIĘCY OD NUMERU 1/97

MÓJ [redacted]

WALDEMAR NOWAK
UL. BEMA 7 m 4
05-678 MŁAWA

1. Głośniki Soundlink SV800SL
- regulacja siły głosu
- regulacja barwy tonu
- pasmo przenoszenia 100-18000 Hz
- zasilanie AC 220V/50 Hz
- głośniki jednodrożne
- gniazdo słuchawkowe
- moc 40 W PMPO

2. Głośniki Soundlink SV810SL
- regulacja siły głosu
- regulacja barwy tonu
- pasmo przenoszenia 100-20000 Hz
- zasilanie AC 220V/50 Hz
- głośniki jednodrożne
- gniazdo słuchawkowe
- moc 70 W PMPO

3. Głośniki Soundlink SV820SL
- regulacja siły głosu
- regulacja tonów niskich i wysokich
- pasmo przenoszenia 80-20000 Hz
- zasilanie AC 220V/50 Hz
- głośniki dwudrożne
- gniazdo słuchawkowe
- moc 120 W PMPO

4. Głośniki Soundlink SV850SL
- regulacja siły głosu
- balans
- regulacja barwy tonu
- pasmo przenoszenia 80-20000 Hz
- zasilanie AC 220V/50 Hz
- zestaw z wofferem
- gniazdo słuchawkowe
- moc 120 W PMPO

5. Słuchawki stereofoniczne z mikrofonem

Zestawy zawierają instrukcję w języku polskim.





wysoka jakość...



SV800SL
75,-*



SV8100SL
99,-*



SV850SL
209,-*



SV820SL
129,-*



SV870SL
32,-*

...za rozsądną cenę

Dostępne we wszyskich dobrych sklepach komputerowych.
Aby dowiedzieć się więcej skontaktuj się z Multi-Styk:
ul. Kossakowskiego 42, 04-744 Warszawa Międzylesie, tel. (022) 15-68-44, 613-39-04, fax 15-68-43.
Pracujemy od poniedziałku do piątku w godz. 10^{00}-16^{00}. Zapraszamy do współpracy sklepy i hurtownie.
* Wszystkie ceny zawierają VAT.